Niveau(x) d'enseignement : 3 Numéro EDUQ : 9570282
Centre d'intérêt : 751

Jules, Julie et le traitement de texte : une approche efficace et stimulante pour développer l'habileté à communiquer par écrit / [Productions Ecole Jules-Verne]. -- 2e éd. rév. et corr. -- [Montréal : Commission des écoles catholiques de Montréal], 1993 .
xiii, 109 p. : ill. ; 28 cm + disquette d'ordinateur.

"Primaire 1er cycle; ... avec version ClarisWorks". Disquette dans une pochette.

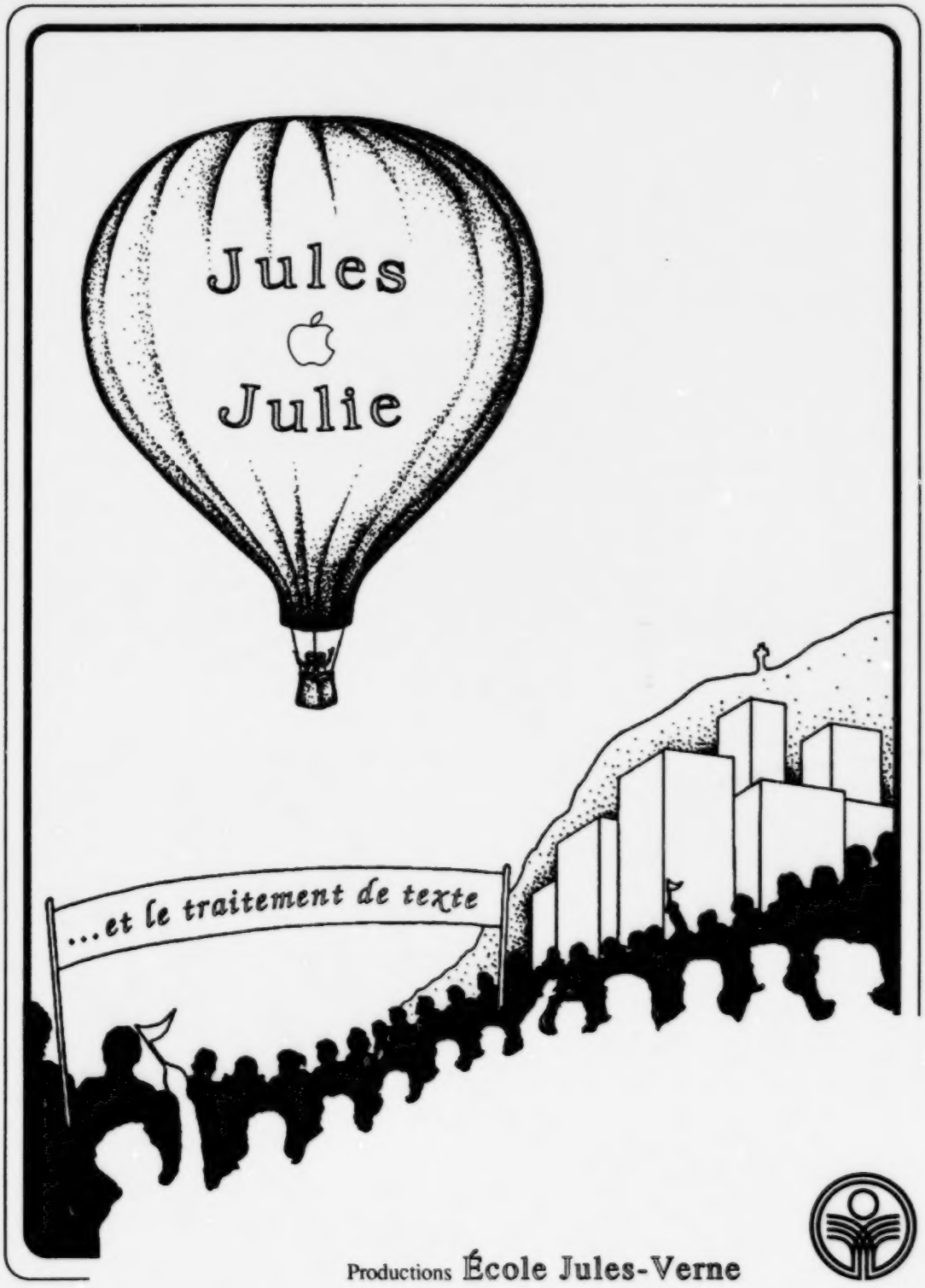
ISBN 2-920855-72-7

Vedette(s)-secondaire(s) : Ecole Jules-Verne * Commission des écoles catholiques de Montréal

Descripteur(s) : Français (Langue) * Application pédagogique de l'ordinateur * Traitement de texte * Ecriture * Mathématiques * Primaire (Ordre d'enseignement)

Identificateur(s) de sujet : ClarisWorks (Logiciel)

Ce guide propose aux enseignants du premier cycle du primaire des activités de communication écrite et de mathématiques à effectuer avec le traitement de texte ClarisWorks.



Productions **École Jules-Verne**

95-70282

CECM-24

Jules, Julie

et le traitement de texte

BIBLIOTHÈQUE CENTRALE
C.E.C.M.

Une approche efficace et stimulante pour développer l'habileté à communiquer par écrit.

Primaire 1er cycle
2e Édition
avec version Claris Works

Élaboration et expérimentation des activités: École Jules-Verne

Louise Ainsley, Pierre Bertrand, Jocelyne Bérubé, Micheline Boivin-Lattaro, Michèle Bouthillier, Andrée Boutin, Louise Cartier-Martin, Annette Culhane, Maryse Daigle, Louisette Desrochers, Diane Grondin, Francine Ladouceur, Nicole Lafleur-Legault, Nicole Latour-Léveillé, Micheline Latreille, Guy Limoges, Jeanne-Lise Leblanc, Marie Lévesque-Gagnon, Marielle Martel-Larose, Lise Simard, Francine Simard, Jocelyne Villemaire

Édition:

Louisette Desrochers, Nicole Latour-Léveillé,
Lucie Perron-Mimeault, Jocelyne Villemaire

Supervision pédagogique: Région Nord, C.É.C.M.

Jean-Eudes Fallu, en arts plastiques Claude Guimond, en informatique

Conception graphique: Polyvalente Lucien-Pagé

Le groupe "**Communic-Action**", sous la direction de M. Georges Baier

Illustrations:

Polyvalente Lucien-Pagé:
Éric Bérubé, David Cabral, Cathy Charest, Édith Daigneault, Stéphanie Lahaie, Lina Maïa, Luc Paquin, Frédéric Sénez, Stephan Simoneau, Nathalie Soucy, Tanada Tan, Tanaka Tan

École Sainte Gertrude:
Mélanie Huot, Maria Boyu avec la collaboration de Mme Martine Bertrand

Révision linguistique:

Monique Grignon-Labine

Dépôt légal: 4e trimestre 1990
Tous droits réservés

2e Édition révisée et corrigée 1993
ISBN 2-920855-72-7

173822

Table des matières

Introduction

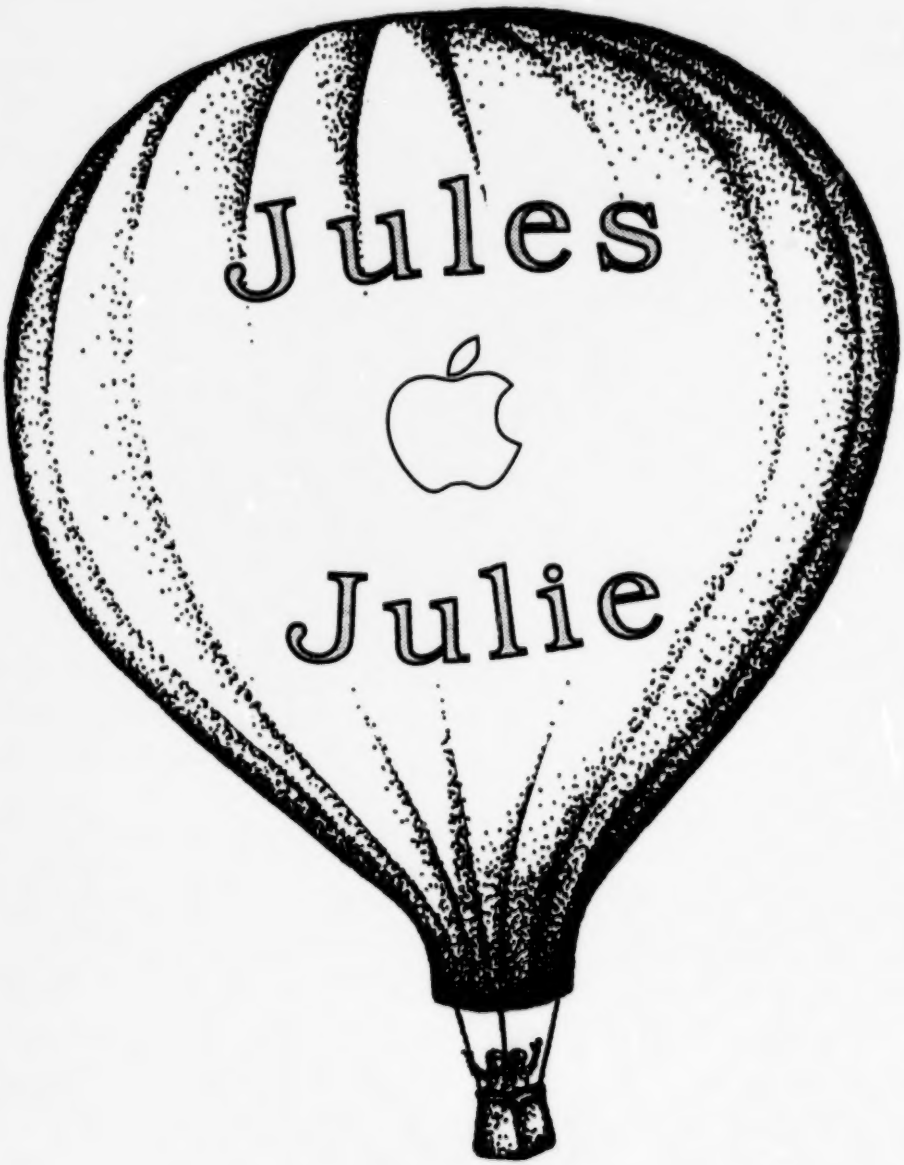
Présentation du document «Jules, Julie et le traitement de texte» I
Démarche proposée II
Situation d'écriture IV
Transformation de textes VIII
Explication des symboles X

Situations d'écriture

1re	2e	3e		
*	*		Monstre	2
*	*	*	L'hiver	8
*	*	*	«Pichous»	14
	*	*	Un rêve amusant	20
	*	*	Mon cadeau	24
	*	*	Marionnettes	28
	*	*	Une aventure	42
	*	*	Mon animal	46
	*	*	Menterie	50
	*	*	Théâtre	56
	*	*	Vacances	60

Transformations de texte

1re	2e	3e		
*	*		Quels mots	64
*	*		Lutin	70
*	*		Noël	76
	*		Dinomir	86
	*	*	L'aventurier	90
	*	*	Au zoo	94
	*	*	Le chat malade	98
*			Suites mathématiques	104


Jules
Julie

Jules, Julie et le traitement de texte

Ce guide, élaboré par une équipe d'enseignants du 1er cycle du primaire, se veut une initiation à l'utilisation de l'ordinateur comme outil pédagogique. Il suggère des situations d'apprentissage qui s'intègrent facilement à la pédagogie nouvelle.

C'est vraiment un outil intéressant autant pour l'enseignant que pour l'élève. Celui-ci se voit stimulé de manière positive; il apprend que l'ordinateur a une autre fonction que celle des «Jeux Vidéo».

L'utilisation du traitement de texte permet une approche plus facile de l'apprentissage de l'écriture. Il facilite surtout la correction et les changements nécessités par la rédaction d'un texte. Le fait que la présentation soit déjà claire et propre donne à l'enfant le goût de travailler les idées et le sens des textes. Une simple correction ne vient pas remettre en question toute une page d'écriture.

Les activités proposées dans ce guide se font à partir des apprentissages de base en informatique. Elles constituent un excellent moyen d'intégrer l'ordinateur à l'enseignement. En français, les objectifs travaillés visent le développement de l'habileté à écrire différents types de textes, à en comprendre le sens ainsi qu'à utiliser correctement le code écrit. En mathématiques, avec ce même logiciel, on propose une activité dont les objectifs concernent les propriétés d'un ensemble: les suites et les séquences.

Les activités de 3e année ont été expérimentées dans un laboratoire comprenant quinze appareils alors que celles de 1re et 2e année ont été travaillées en utilisant trois ou quatre ordinateurs en classe. Cependant, on pense que toutes ces activités conviennent très bien aux deux modes de fonctionnement. L'acétate électronique vient faciliter les tâches de démonstration et de correction dans plusieurs activités, mais il n'est pas essentiel aux démarches proposées.

Ce guide ne prétend pas être un outil complet: ses activités laissent place à l'imagination et à la créativité. On peut le modifier au besoin et l'enrichir par l'ajout de nouvelles situations.

Démarche proposée:

Ceux qui ont en mémoire leur première expérience avec un traitement de texte, se rappelleront combien il est difficile de se concentrer sur la rédaction quand on utilise un tel outil pour la première fois. Cela ne fait pas exception, qu'on soit petit ou grand.

L'utilisation de l'informatique ne vient pas alourdir la tâche d'apprentissage de l'enfant ni celle de l'enseignant puisqu'elle se fait progressivement à travers les étapes de la communication écrite. Nous vous proposons donc un cheminement à suivre pour aider les enfants à parvenir à une utilisation efficace et rapide du traitement de texte au premier cycle du primaire.

Pour initier les élèves au traitement de texte, on peut facilement utiliser la démarche proposée dans le programme de français pour l'apprentissage de toute situation d'écriture. Nous suggérons de ne montrer que les commandes informatiques essentielles: écrire, effacer, insérer et remplacer. Au début, on travaille des activités qui demandent très peu de concentration sur le contenu. Par la suite, lorsque les enfants ont acquis une certaine habileté informatique, on passe à des situations d'écriture qui exigent une concentration plus soutenue.

1re année:

Reproduction de textes signifiants:

- faire recopier à une ou deux reprises des mots connus par l'enfant pour l'aider à repérer l'alphabet sur le clavier;
- faire recopier «un» court texte afin d'apprendre à respecter la ponctuation, les majuscules et les espaces entre les mots.

Transformation de textes signifiants:

- changer une lettre dans un mot, en s'habilitant à effacer et à insérer, afin de

modifier adéquatement le sens du texte;
- transformer un texte en changeant des mots sans oublier le respect du contenu.

Écriture de textes signifiants:
- compléter un texte par des mots ou des parties de phrases;
- rédiger un texte à partir de mots connus.

2e et 3e année:

Reproduction de mots ou de textes signifiants:
- deux par deux, les enfants se donnent des mots de vocabulaire en dictée;
- en 2e année, on suggère, comme seconde activité, d'utiliser l'ordinateur pour réaliser l'étape finale d'une situation d'écriture ébauchée en classe.

N.B.: On ne voit pas du tout l'utilité d'en faire plus d'une fois.

Écriture et transformation de textes signifiants:
- rédiger des textes à phrases ou à paragraphes détachés: composition de devinettes, Menterie (p.50), Drôles d'annonces classées (A.P.O. Luce, Novembre 1989), Le jeu des pas d'animaux (Les mots apprivoisés p.162);
- réaliser des activités de transformation de textes telles que proposées dans ce guide: Dinomir (p.86), L'aventurier (p.90), Au zoo (p.94) et, de préférence, alterner ces quelques activités avec les précédentes;
- rédiger différents types de textes.

N.B.: Les activités de transformation de textes s'adaptent bien à la rapidité de manipulation et au mode d'apprentissage de chacun. Elles permettent de mieux initier les enfants qui éprouvent de la difficulté dans la vitesse de repérage et de correction. Cependant pour ces activités, on suggère une limite de deux ou trois leçons.

Situation d'écriture

Pour toute situation d'écriture, nous vous proposons une démarche simple et profitable afin d'atteindre les objectifs prévus en français. Une connaissance minimale du logiciel étant suffisante à l'exécution d'une tâche demandée, l'informatique favorise des résultats positifs lors de la réalisation des travaux.

Amorce:

En classe, au cours de l'amorce, on informe les enfants du thème, de l'intention et de la personne à qui s'adressera le texte; on présente les consignes de rédaction; on réfléchit et on discute avec les enfants du contenu du message que l'on veut écrire.

Pour cela, nous avons besoin d'un certain nombre de mots précis pour communiquer et comprendre efficacement; c'est pourquoi, avant d'entreprendre le thème, il est bon d'organiser un lexique qui aidera à réaliser les tâches. Cet exercice fournit un document-ressource pour l'activité d'écriture et peut, par la suite, faciliter les activités de communication orale et de compréhension des lectures. Cette banque de mots peut être écrite avec les logiciels MacWrite ou Excel. On favorise cependant l'utilisation de ce dernier, car sa manipulation est plus facile; il permet de placer les mots en colonnes et en ordre alphabétique.

Ensemble, l'enseignant et les élèves décident de l'organisation de l'information. Ils imaginent un modèle de présentation. À l'aide d'un ordinateur, l'enseignant entre les titres des colonnes sur la feuille de travail du chiffrier électronique. (Ex.: alimentation, habitat, équipement...) À tour de rôle, chacun des élèves peut entrer ses mots en les écrivant sous la colonne appropriée. Quand tous ont complété leur tâche, les mots de chaque colonne sont vérifiés et on décide s'il y a lieu de les déplacer et de les orthographier correctement. À l'aide de la commande «Trier», on organise chaque colonne du tableau en ordre alphabétique. Quand la révision est complétée, le lexique

imprimé sert à la situation d'écriture; il est ensuite ajouté aux documents-ressources d'activités de français.

N.B.: Dans ce guide, quelques leçons vous proposent une banque de mots; elle vous est donnée à titre suggestif seulement; vous pouvez la compléter avec vos élèves ou mieux, construire la vôtre. Il est toutefois très recommandé, si vous voulez l'utiliser telle quelle, que ces mots soient bien travaillés avec les enfants car, sans cela, ceux-ci ne seront pas tentés de la consulter pour la rédaction de leur situation d'écriture.

Finalement, on présente la feuille de consignes afin que les enfants sachent bien les points à respecter en rédigeant leur texte et qu'ils ne retrouvent aucune surprise à la correction.

Déroulement:

Rédaction du brouillon:
Les élèves composent directement à l'ordinateur afin d'éviter les transcriptions inutiles. Lors de cette étape, l'enseignant intervient en posant des questions dans le but d'aider les enfants à prendre conscience de ce qu'ils écrivent et de remédier le plus possible aux informations manquantes. Il faut toujours sensibiliser les enfants au fait que le lecteur pourra ainsi mieux comprendre leur message.

L'enseignant suggère d'utiliser le plus possible la banque de mots, le cahier de vocabulaire, le dictionnaire ou toutes références disponibles. Quand le texte est terminé, on lit la grille d'auto-correction aux enfants de 1re et de 2e année. Ces derniers seront capables de le faire seuls vers la fin de l'année scolaire, alors que les élèves de 3e année peuvent le faire seuls en tout temps. En lisant les questions, les enfants vérifient si ce qu'ils ont écrit correspond bien aux consignes et ils apportent des corrections si nécessaire. On imprime tous les textes.

Première objectivation:
Après avoir corrigé les copies des élèves, une première objectivation se fait avec un ordinateur ou à l'acétate électronique. L'enseignant identifie certains problèmes qui ont causé des difficultés à plusieurs élèves. On utilise alors le logiciel MacWrite et on reprend un ou deux textes qui favorisent l'analyse de ces problèmes; ensemble on recherche des solutions.

N.B.: Pour ce travail, on utilise des duplicata de textes d'élèves et on corrige, au préalable, toutes les erreurs qui ne concernent pas ce qu'on veut travailler.

Dans ce guide, les objectifs de la leçon indiquent à l'enseignant les points privilégiés à travailler. Cependant, on devra toujours revoir les consignes proposées au départ de l'activité et essayer d'amener les enfants à réaliser si elles ont été respectées.

On pourra aussi choisir de travailler l'une ou l'autre des corrections suivantes:
- faire découvrir comment regrouper des idées;
- revoir une ou deux règles du code écrit qui ont été moins respectées dans les textes ou encore introduire une nouvelle règle;
- enrichir un ou deux textes par l'ajout de mots, de phrases ou de termes plus précis.

Révision:
Les élèves retournent ensuite à l'ordinateur pour effectuer les corrections nécessaires en se référant toujours à leur banque de mots, à leur dictionnaire ou à toute autre source d'informations qui peut les aider. Ils tiennent compte, autant que possible, des remarques faites par l'enseignant ou par les enfants au cours de l'objectivation. C'est à ce stade-ci que l'enseignant intervient sur le code écrit afin de corriger les erreurs oubliées.

L'enseignant imprime à nouveau tous les textes.

Objectivation

Pour terminer, on fait une dernière objectivation en questionnant les élèves sur le contenu, sur la présentation ou sur le code écrit, selon les difficultés observées lors de l'exécution du travail. L'enseignant aide à corriger, au crayon, les fautes qui restent.

N.B.: En tenant compte de la disponibilité d'utilisation de l'ordinateur et des délais, on peut réaliser cette dernière étape de correction à l'ordinateur.

On met alors à la disposition des lecteurs, les textes prévus lors de la présentation de l'activité ou on procède au «jeu» déjà présenté: pairages, devinettes, échanges de commentaires...

N.B.: Pour les activités qui se terminent par un jeu dans lequel l'élève est confronté aux réactions des autres, il est préférable de faire l'objectivation à ce stade-ci afin de ne pas annuler l'effet de nouveauté, essentiel pour réaliser le jeu. (Ex.: «Pichous», p.14)

Finalement, l'enseignant revoit avec les enfants les difficultés informatiques qu'ils ont éprouvées en travaillant. Il prévoit, si nécessaire, des activités qui vont consolider ces habiletés de manipulation.

Transformation de textes

Pour les activités de transformation de textes, nous suggérons une démarche qui amène les élèves à s'initier aux principales fonctions du traitement de texte. Ces activités intéressantes et simples sont utiles et pertinentes dans le développement de l'habileté à écrire. L'enseignant devra donc se servir de ces activités pour apprendre à ses élèves à s'approprier les consignes qui ont trait au contenu et à la manipulation, à planifier leur travail et à le réaliser avec un maximum d'autonomie.

L'expérience nous a démontré que ce n'est pas par la multiplication d'activités de manipulation qu'on amène rapidement les enfants à rédiger efficacement des situations de communication écrite. En comparant diverses approches, nous avons réalisé qu'il est avantageux de respecter la progression suggérée dans le programme de français pour introduire le traitement de texte en classe.

N.B.: Dans cette optique, en 2e et 3e année, il faut introduire des activités de transformation de textes «après» avoir diagnostiqué un manque d'habileté au niveau de la manipulation; par la suite, il faut aider les enfants à organiser leurs connaissances afin qu'ils arrivent à effectuer les transferts lors des situations ultérieures d'écriture.

Amorce:

En classe, on suscite l'intérêt des élèves en se servant de divers scénarios tels que décrits dans chacune des activités. On distribue des photocopies des textes originaux et on présente la tâche avant d'arriver devant l'ordinateur. Les élèves lisent individuellement le texte; on suscite une discussion sur la nature du travail à réaliser et la façon de le réussir. Si nécessaire, on construit ensemble une banque de mots.

N.B.: Lors de l'expérimentation, nous avons remarqué que les enfants ne font pas une lecture efficace lorsqu'ils ont accès à l'ordinateur au moment où ils doivent lire le texte pour la première fois.

Pour certaines activités, nous suggérons de faire une démonstration en proposant une activité semblable réalisée en groupe-classe. Ces activités visent deux objectifs: s'assurer que tous ont compris la tâche et initier les élèves à de nouvelles commandes informatiques.

On en profite pour suggérer une méthode de travail:

- Avant de m'approcher de l'ordinateur, je reçois une photocopie du texte, je le lis et je réfléchis pour trouver ce que je dois faire.
- Lorsque je suis prêt, j'écris mes idées directement à l'ordinateur. Je me réfère à ma banque de mots ou à tout autre soutien orthographique.
- Lorsque j'ai terminé, je relis mon travail et j'apporte les corrections nécessaires.

Déroulement:

On enchaîne ensuite avec l'activité principale. On insiste pour que les enfants respectent chacune des étapes: je me prépare, je fais le travail directement à l'ordinateur et je révise avant d'imprimer. Dépendamment du nombre de fautes relevées lors d'une évaluation globale, on opte pour réaliser l'activité en une ou deux séances de travail. Si on choisit de consacrer deux périodes, on adopte alors la démarche utilisée lors des activités d'écriture: première objectivation et révision de texte à l'ordinateur; sinon on passe directement à l'étape suivante.

Objectivation:

On complète par une correction au crayon. On se questionne sur le contenu et sur le code écrit; ce n'est qu'à la fin qu'on s'interroge sur les difficultés de manipulation rencontrées. On termine alors l'activité telle que prévue lors de l'amorce.

N.B.: Dans la section des transformations de textes, nous proposons deux activités axées sur le développement des habiletés de manipulation:
- «Quels mots!» vient aider l'enfant à corriger des erreurs de frappe ou de code écrit.
- «Le chat malade» concerne les déplacements de phrases. Dans cette démarche, notre objectif en est un de conscientisation. Étant donné l'âge des élèves, nous n'insistons pas pour que tous acquièrent l'habileté technique nécessaire pour utiliser cet avantage du traitement de texte dans leurs propres productions écrites.

Explication des symboles

F

ou

M

Matière concernée: français ou mathématique

1. En français, on retrouve:
   - le type de texte: poétique, expressif, informatif, incitatif et ludique;
   - l'intention: le «quoi», le «pour qui» et le «pourquoi»;
   - les objectifs relatifs à la matière: l'enfant doit respecter les consignes du contenu, structurer ses phrases convenablement et respecter le code écrit.
2. En mathématique, on retrouve le volet concerné et les objectifs poursuivis.

MacWrite

Claris Works

Logiciels utilisés: MacWrite 4.5 ou 5.01 et Claris Works

Ce symbole concerne les habiletés de manipulation essentielles à la réalisation de l'activité.

1. Pour les situations d'écriture, on retrouve les préalables minimaux que les élèves devraient posséder pour réaliser efficacement l'activité.
2. Dans les activités de modification de textes, on identifie des objectifs informatiques qui permettent d'initier les élèves aux principales commandes de traitement du texte.

*Cette deuxième édition contient la version Claris Works sur la disquette.

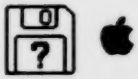
Matériel disponible:

1. Les situations d'écriture comprennent du matériel d'accompagnement écrit que l'enseignant devra distribuer aux élèves. Ces activités se réalisent avec le document «Écriture» qui se retrouve sur la disquette. Certaines d'entre elles proposent des banques d'images; bien que stimulantes, ces dernières ne modifient en rien la tâche d'écriture.

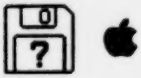
2. Les activités de modification de textes offrent un document de base que les élèves utilisent directement à l'ordinateur et certains documents écrits utiles pour effectuer l'activité. Quelques-unes sont précédées ou complétées par des activités de dessins qui peuvent être réalisées avec des crayons de couleur ou avec les logiciels MacPaint ou MacDraw.

<u>Noms d'enregistrement des documents:</u>

Les symboles regroupent les items selon le type de préparation matérielle nécessaire pour réaliser l'activité tandis que la première lettre du nom d'enregistrement précise le rôle que le document jouera dans l'activité.



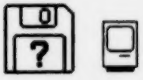
1. Documents accessibles par le menu «Pomme»:
   - les documents «A.Nom» sont des albums qui contiennent des banques d'images appropriées aux thèmes suggérés;



- les documents «L.Nom», identiques aux précédents, sont des librairies accessibles à l'aide du logiciel PictureBase.

** En tenant compte du mode de fonctionnement privilégié dans sa classe, l'enseignant devra rendre ces documents accessibles aux élèves.

2. Documents préenregistrés nécessaires pour réaliser l'activité à l'ordinateur:

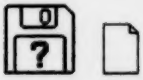


- les documents «Nom» contiennent les textes que les élèves transformeront à l'ordinateur lors de l'activité;
- les documents «D.Nom» représentent des activités de démonstration. Ils ont deux fonctions: expliquer la tâche et initier les élèves aux techniques de manipulation;
- les documents «V.Nom» représentent une variante à l'activité de base: on y trouve des thèmes et des degrés de difficultés différents;
- les documents «I.Nom» contiennent des illustrations que les élèves compléteront à l'aide des logiciels MacPaint ou MacDraw.

N.B.:Cette partie du travail peut cependant être réalisée en utilisant des photocopies du dessin et des crayons de couleur.

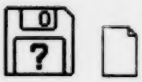
** Avant l'activité, l'enseignant devra préparer des photocopies, en plus de copier ces documents sur les disquettes des élèves.

3. Documents originaux permettant d'apporter des modifications aux textes écrits présentés aux élèves:



- les documents «B.Nom» sont des banques de mots propres aux thèmes suggérés;

- les documents «E.Nom» contiennent des consignes, des grilles d'auto-correction et des documents d'accompagnement variés.



** L'enseignant devra préparer des photocopies de ces documents pour l'activité.

Contexte d'utilisation:

1. Degrés auxquels s'adresse l'activité: 1re, 2e, 3e année.
2. Mode de fonctionnement que nous privilégions:
   - activités à l'acétate électronique;
   - activités utilisant plusieurs ordinateurs.

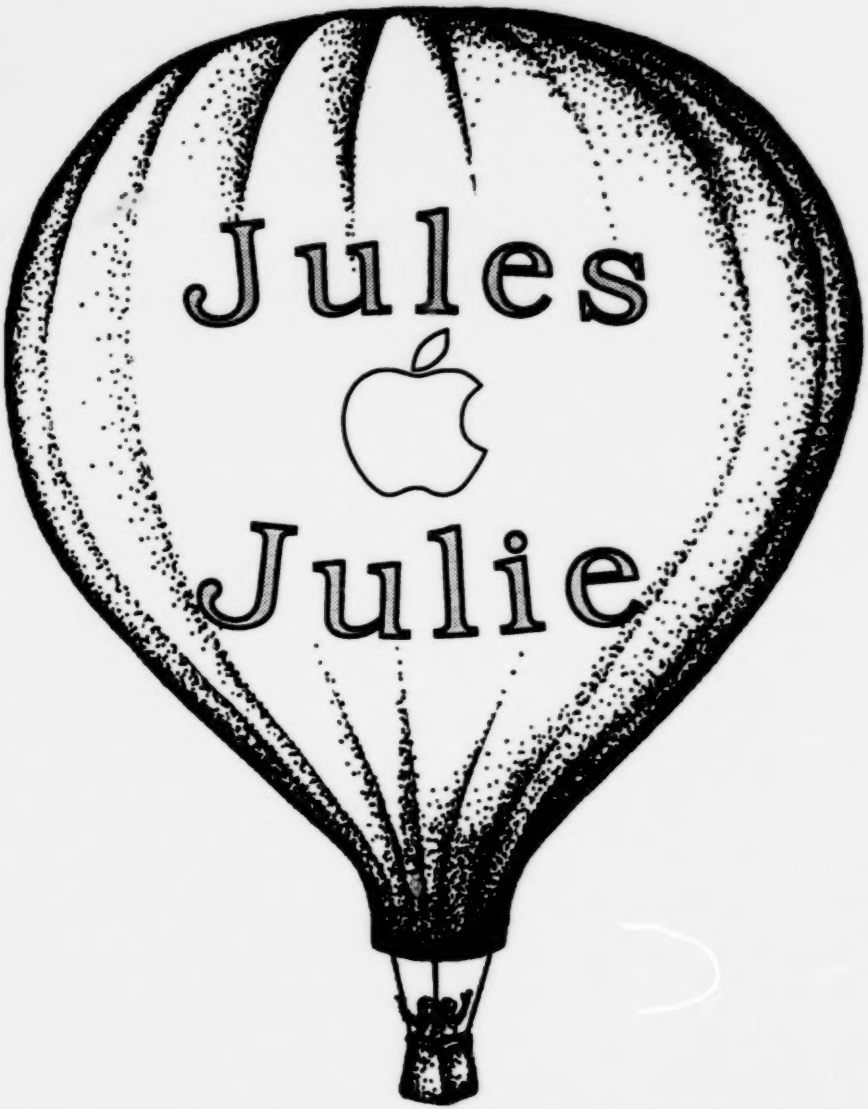
Références

VALIQUETTE, Josée et Henriette MAJOR. *Les mots apprivoisés*, Édition C.E.C., Inc, 1983.

BLANCE, E. et A. COOK. *Dinomir le géant*, Collection «Je lis tout seul», 2e étape, O.C.D.L. Édition Hurtibise, 1973.

Série II #1, Dinomir cherche un ami.
Série III #3, Dinomir va à l'école.

CHARPENTIER, Réjane. *Des Fêtes, Des Monstres, Des Jeux...*, Recueil de textes adaptés aux intérêts des élèves de première année, Le Conseil scolaire de l'île de Montréal.



Productions École Jules-Verne

Monstre

Habileté à écrire un texte ludique

Intention:
Écrire une histoire pour amuser et faire rire les autres élèves.

Objectifs:
Composer un texte avec des idées qui vont amuser.
Former de belles phrases en utilisant la majuscule et le point.
Respecter le code écrit.

MacWrite

Préalables:
Savoir insérer, effacer ou remplacer des caractères et des mots dans un texte.

B.Monstre (5)

E.Monstre (6-7)

1re et 2e année
Activité avec plusieurs ordinateurs

Amorce:

Les enfants imaginent souvent des histoires qui effraient. Ils ont peur et ils veulent nous les raconter.
Lire aux élèves: «Quelle horreur!». * Après la lecture du texte, poser des questions du genre de celles-ci: «As-tu déjà vu des monstres? Existent-ils pour vrai? As-tu déjà vu des films où il y avait des monstres? Les monstres sont-ils tous pareils?» Proposer aux élèves de se fermer les yeux et d'imaginer un monstre différent dans leur tête. Penser à la tête, aux yeux, au nez, à la bouche, au corps, aux pattes, à la queue, à la forme et à la couleur. Ensemble, on prépare une banque de mots appropriés ou on complète celle ci-jointe.

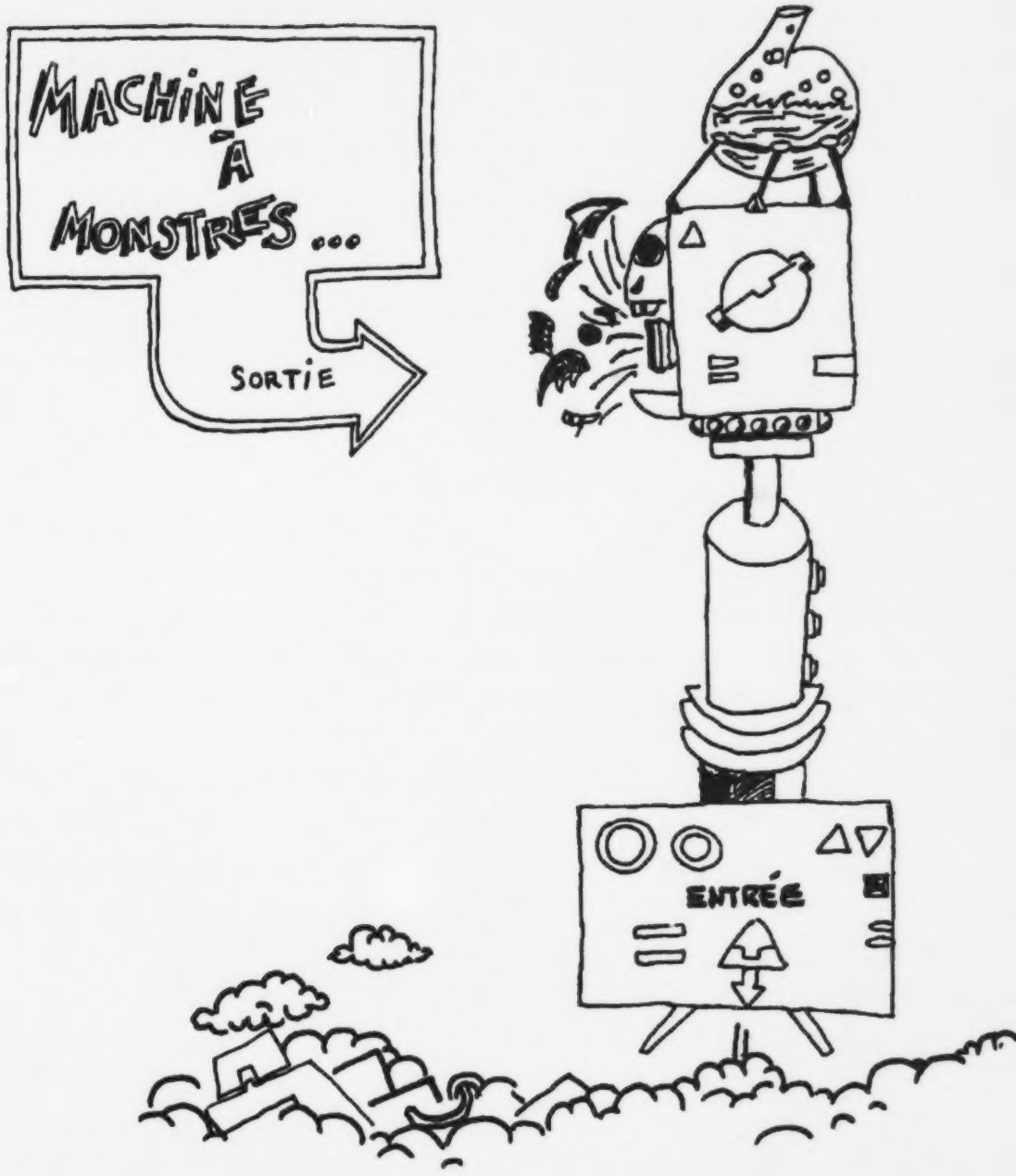
Déroulement:

Demander aux élèves d'écrire, à l'ordinateur, un texte dans lequel ils décrivent le monstre imaginé, en nous mettant le plus de détails possible. Afin qu'ils pensent à parler de chacune des parties du monstre, l'enseignant relit souvent les consignes de la page suivante et les affiche.

Objectivation:

On objective en choisissant un texte d'élève où il manque des points et des majuscules et on en fait la correction avec toute la classe.
De retour en classe, les enfants dessinent leur monstre. Ensuite on mélange textes et dessins et on essaie d'associer les bonnes paires. On lit, on cherche, on compare, on explique pourquoi on reconnaît ou non le texte qui va avec le dessin.

* CHARPENTIER, Réjane. *Des Fêtes, Des Monstres, Des Jeux...* , p.29 à 38.


MACHINE
A
MONSTRES ...
SORTIE
ENTRÉE

Monstre

Parties du corps:
bouche
corps
dent
front
griffe
menton
nez
oeil, yeux
patte
queue
tête
ventre

Formes:
carré, carrée
croche
droit, droite
en zig zag
fourchu, fourchue
ovale
pointu, pointue
rectangulaire
rond, ronde
tordu, tordue

Tailles:
court, courte
droit, droite
énorme
grand, grande
gros, grosse
long, longue
petit, petite

Textures:
avec écailles
doux, douce
fin, fine
large
lisse
poilu, poilue
rude
rugueux, rugueuse

Motifs:
à carreaux
à pois
ligné, lignée
zébré, zébrée

Couleurs:
blanc, blanche
bleu, bleue
jaune
mauve
noir, noire
rouge
vert, verte

Monstre

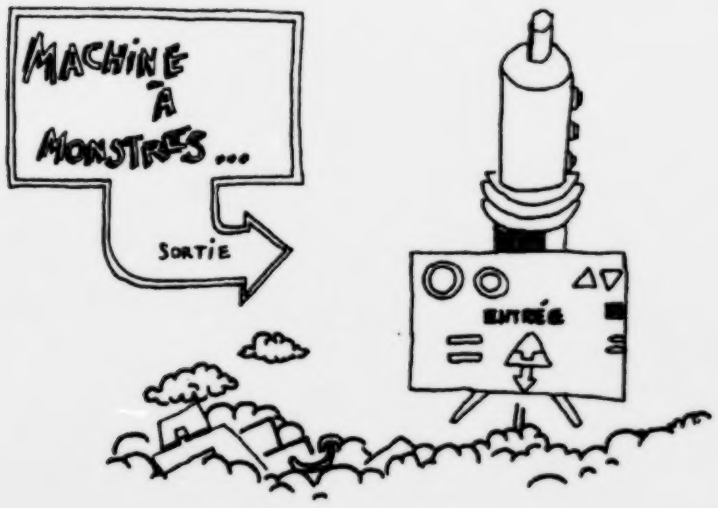
Consignes:

1. Tu nous décris ton monstre en parlant d'abord de sa tête, de ses yeux, de son nez et de sa bouche.

2. Tu nous parles ensuite de son corps, de ses pattes et de sa queue.

3. Tu nous donnes des explications sur sa forme et sur sa couleur afin qu'on puisse bien se le représenter.

   * Rappeler le respect du code écrit avant de commencer.



Monstre

Grille d'auto-correction:

1. As-tu bien décrit ton monstre en nous parlant de sa tête, de ses yeux, de son nez, de sa bouche, de son corps, de ses pattes et de sa queue?

2. As-tu parlé de sa couleur et de sa forme?

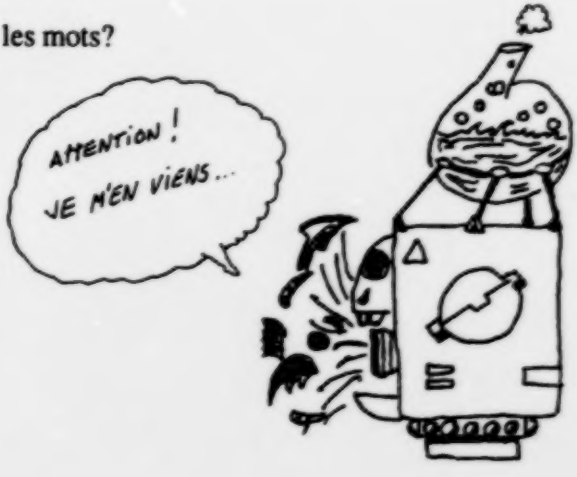
3. As-tu donné beaucoup de détails et as-tu employé les mots exacts?

4. As-tu fait attention à ne pas oublier de mots dans tes phrases?

5. As-tu bien écrit tous les mots de ton texte?
   * Inviter les écoliers à se référer aux étiquettes-mots, à leur cahier d'orthographe, à leur fichier, etc.

6. As-tu mis tes majuscules et tes points?

7. As-tu mis des espaces entre les mots?



L'hiver

Habileté à écrire un texte expressif

Intention:
Communiquer aux autres élèves ce que j'aime faire pendant l'hiver.

Objectifs:
Être capable de produire un texte en exprimant ses goûts.
Respecter le code écrit.

MacWrite

Préalables:
Savoir insérer, effacer ou remplacer des caractères et des mots dans un texte.

A.L'hiver, L.Hiver (12-13)

L'hiver (10)

B.L'hiver (11)

E.L'hiver (13)

1re à 3e année
Activité avec plusieurs ordinateurs

Amorce:

Animer une discussion avec les enfants afin qu'ils expriment leur opinion sur l'activité ou le sport extérieur qu'ils aiment faire pendant l'hiver. Faire ressortir que plusieurs enfants aiment parfois faire la même activité, mais pas nécessairement pour la même raison.

Proposer la fabrication d'un petit livret dans lequel on pourrait retrouver ce que les amis aiment faire pendant l'hiver et pourquoi ces activités sont leurs préférées. On pourrait l'ajouter à la bibliothèque de la classe; chacun pourrait ensuite le lire afin de connaître le goût des autres élèves.

Déroulement:

Au laboratoire, chaque enfant écrit son texte nous décrivant la ou les activités extérieures qu'il aime faire pendant l'hiver. Il nous donne de bonnes raisons en utilisant beaucoup de détails. L'enseignant lit les consignes de la page suivante avant de commencer et au besoin, par la suite.

Objectivation:

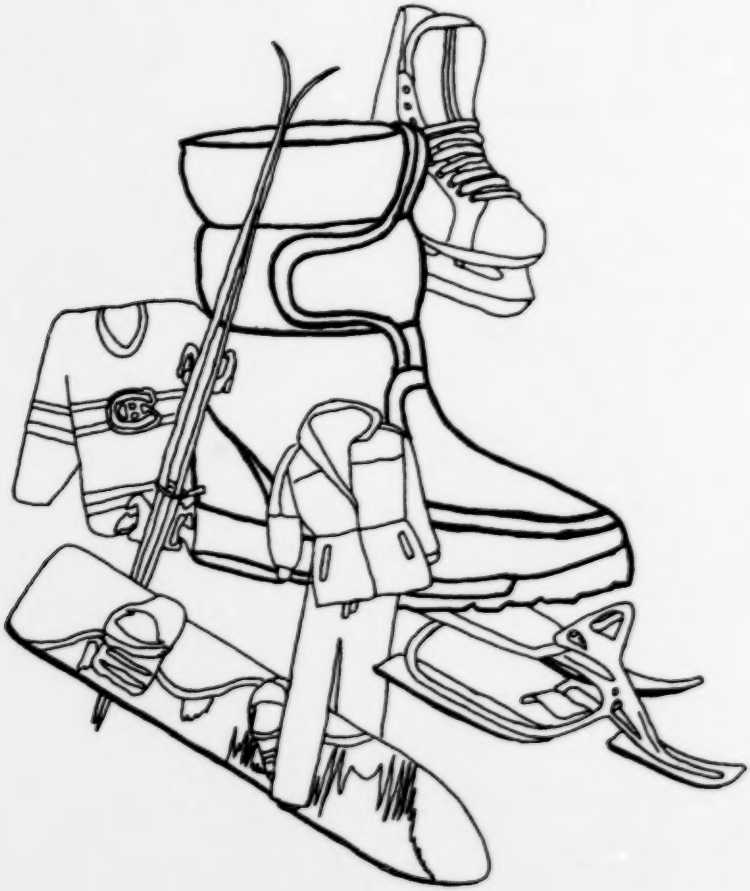
De retour en classe, travailler certaines difficultés du code écrit que les enfants ont rencontrées en écrivant leur texte. Retourner au laboratoire, faire les corrections, coller des illustrations adéquates et imprimer tous les textes. Ensuite, devant toute la classe, chaque enfant lit son texte. L'enseignant peut alors demander s'il y a d'autres enfants qui aiment faire l'activité ou le sport que l'élève vient de nommer. Comparer si la raison est la même pour chacun des élèves. Enfin, on réunit tous les textes pour former notre livret.

N.B.: Par la suite, on peut compiler les résultats et en faire un tableau qu'on travaillera en mathématique.

L'hiver

L'hiver j'aime

J'aime ça parce que



L'hiver

Actions:
aller
apporter
courir
faire
glisser
jouer
lancer
marcher
monter
patiner
pêcher
pelleter
promener
rouler
skier
tomber

Noms:
balle
bâton
bonhomme
botte
bottine
boule
chandail
fort
foulard
glace
glissade
hockey
manteau
mitaine
montagne
neige
patin
patinoire
pelle
raquette
ski alpin
ski de randonnée
traîneau
tuque

Adjectifs:
beau, belle
blanc, blanche
doux, douce
dur, dure
froid, froide
glissant, glissante
grand, grande
gros, grosse
haut, haute
mou, molle
raide

L'hiver

Consignes:

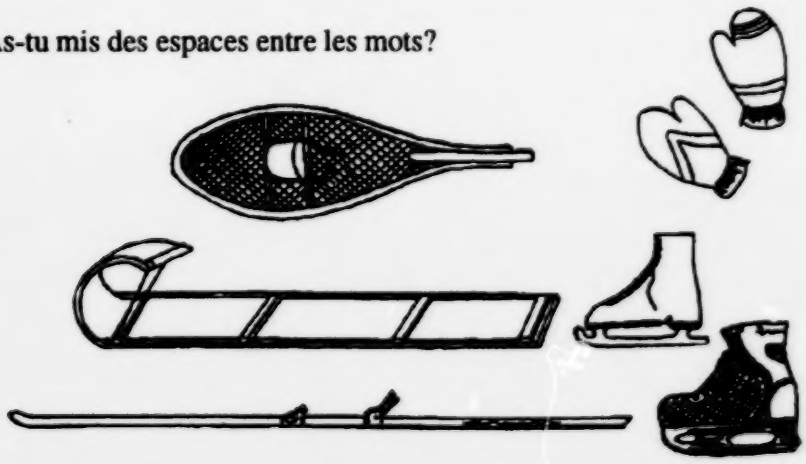
1. Tu dis ce que tu aimes faire pendant l'hiver: activité ou sport extérieur.
2. Tu dis où tu vas faire cette activité et avec qui.
3. Tu nous dis pourquoi tu la préfères.
4. Tu mets beaucoup de détails.
5. Tu vérifies tes mots en te référant à ton cahier de vocabulaire, ton dictionnaire ou autre.

* Rappeler le respect du code écrit avant de commencer.

L'hiver

Grille d'auto-correction:

1. As-tu dit ce que tu aimais faire pendant l'hiver?
2. As-tu dit où tu peux faire cette activité et avec qui?
3. As-tu dit pourquoi tu aimes faire cette activité?
4. As-tu donné beaucoup de détails et as-tu employé des mots exacts?
5. As-tu fait attention à ne pas oublier de mots dans tes phrases?
6. As-tu bien écrit tous les mots de ton texte?
   * Inviter les écoliers à se référer aux étiquettes-mots, à leur cahier d'orthographe, à leur fichier, etc.
7. As-tu mis tes majuscules et tes points?
8. As-tu mis des espaces entre les mots?



«Pichous»

Habileté à écrire un texte informatif et expressif

Intention:
Écrire un texte dans le but de jouer aux devinettes.

Objectifs:
Choisir des informations pertinentes, riches, suffisantes et précises pour être bien compris des lecteurs.
Composer des phrases courtes; utiliser la majuscule et le point.
Utiliser correctement le féminin des noms et des adjectifs.

MacWrite

Préalables:
Savoir insérer, effacer ou remplacer des caractères et des mots dans un texte.

A.«Pichous», L.«Pichous» (16)

B.«Pichous» (17)

E.«Pichous» (18-19)

2e et 3e année
Activité avec plusieurs ordinateurs

Amorce:

À l'occasion d'une fête à l'école, on aimerait faire une exposition de «pichous». On propose alors aux enfants d'apporter à l'école leur toutou favori. C'est une occasion idéale pour jouer aux devinettes. Chercher avec les enfants quels renseignements donner sur leur toutou afin qu'en lisant la description on puisse le découvrir. Ensemble, on complète la banque de mots ci-jointe ou encore on en compose une en pensant à la sorte de toutou, à la taille, à la couleur, à la texture et aux différentes parties du corps.

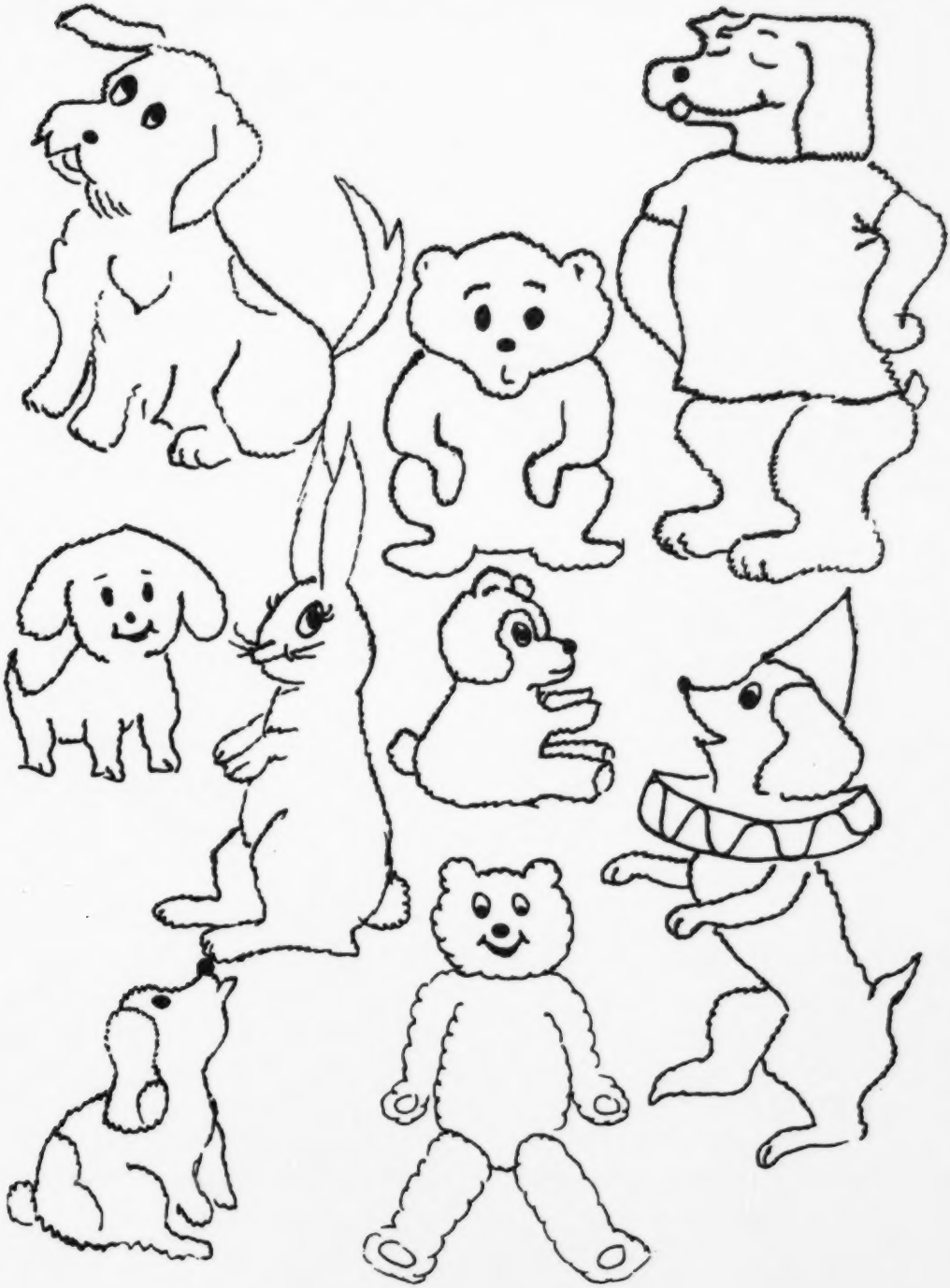
Déroulement:

Chaque enfant rédige son texte à l'ordinateur en se référant aux consignes affichées et à la banque de mots. Rappeler aux élèves de donner beaucoup d'indices afin qu'en lisant leur texte par la suite, on puisse bien reconnaître leur «pichou».

N.B.: Nous suggérons de proposer aux enfants de réaliser une page couverture à l'aide des logiciels MacPaint ou MacDraw. Ils pourront alors s'approprier des illustrations provenant de la banque d'images.

Objectivation:

Au retour en classe, on joue aux devinettes. Chaque enfant lit le texte d'un autre. Le reste des élèves essaie alors de deviner de quel «pichou» il est question. L'objectivation se fait en même temps que l'activité: après chaque lecture, on se demande pourquoi il a été facile ou difficile de découvrir le bon «pichou». Si l'enfant a parlé d'un toutou féminin, travailler le féminin du nom et de l'adjectif qui l'accompagne. À un autre moment, l'enseignant reprend quelques textes afin de vérifier en groupe-classe l'utilisation de la majuscule et du point dans une phrase complète. Faire remarquer aux élèves que ces règles aident toujours à bien préciser l'idée que l'on a voulu exprimer.



«Pichous»

Parties du corps:
bouche
corps
griffe
nez
oeil, yeux
patte
queue
tête
ventre

Formes:
carré, carrée
croche
droit, droite
ovale
pointu, pointue
rectangulaire
rond, ronde
tordu, tordue

Taille:
court, courte
énorme
grand, grande
gras, grasse
gros, grosse
long, longue
maigre
moyen, moyenne
petit, petite

Couleurs:
beige
blanc, blanche
bleu, bleue
brun, brune
gris, grise
jaune
mauve
noir, noire
rose
rouge
vert, verte

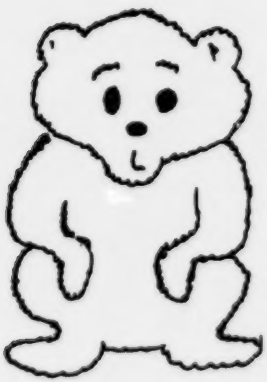
Autres qualités:
doux, douce
fermé, fermée
frisé, frisée
lisse
ouvert, ouverte
rude
rugueux, rugueuse

«Pichous»

Consignes:

1. Tu nous dis quelle sorte de toutou tu as apportée.
2. Tu nous parles de sa taille: grand, gros, long, rond....
3. Tu nous décris son habit: couleur, sorte, texture...
4. Tu nous écris beaucoup de détails: particularités...
5. Tu nous dis pourquoi tu l'aimes.

* Rappeler le respect du code écrit avant de commencer.



«Pichous»

Grille d'auto-correction:

1. As-tu dit quelle sorte de pichou tu as apportée?
2. As-tu dit comment il est: grand, gros, long, rond...?
3. As-tu décrit son costume: couleur, sorte, texture?
4. As-tu donné beaucoup de détails et as-tu employé les mots exacts?
5. As-tu dit pourquoi tu l'aimes?
6. As-tu fait attention à ne pas oublier de mots dans tes phrases?
7. As-tu bien écrit tous les mots du texte?
   - Inviter les écoliers à se référer aux étiquettes-mots, à la banque de mots, à leur cahier d'orthographe, à leur fichier, etc.
8. As-tu mis les adjectifs au féminin quand les noms étaient au féminin?
9. As-tu mis tes majuscules et tes points et fait des espaces entre les mots?

Un rêve amusant

Habileté à écrire un texte ludique

Intention:
Écrire un texte dans le but de former un livre qui raconte les rêves des amis de la classe.

Objectifs:
Choisir des informations pertinentes, riches, suffisantes et précises pour être bien compris des lecteurs.
Utiliser correctement les pronoms.
Respecter le code orthographique.

MacWrite

Préalables:
Savoir insérer, effacer ou remplacer des caractères et des mots dans un texte.

E.Un rêve (22-23)

2e et 3e année
Activité avec plusieurs ordinateurs

Amorce:

L'enseignant raconte un rêve amusant aux enfants. Puis il discute avec eux: «Leur arrive-t-il de rêver? Font-ils seulement des rêves qui leur font peur? Peuvent-ils faire des rêves amusants?» Proposer alors que chacun raconte par écrit un rêve amusant afin de former un livret que tous les élèves pourront lire par la suite.

Déroulement:

Chaque enfant rédige son texte à l'ordinateur en se référant aux consignes affichées et à la banque de mots. Rappeler aux élèves de donner beaucoup de détails afin qu'en lisant leur texte par la suite on puisse bien suivre le déroulement de leur rêve. Ne pas oublier qu'en mettant des pronoms, on doit savoir de quoi ou de qui on parle. Au besoin, se servir du dictionnaire, de la banque de mots, du cahier de vocabulaire.

Objectivation:

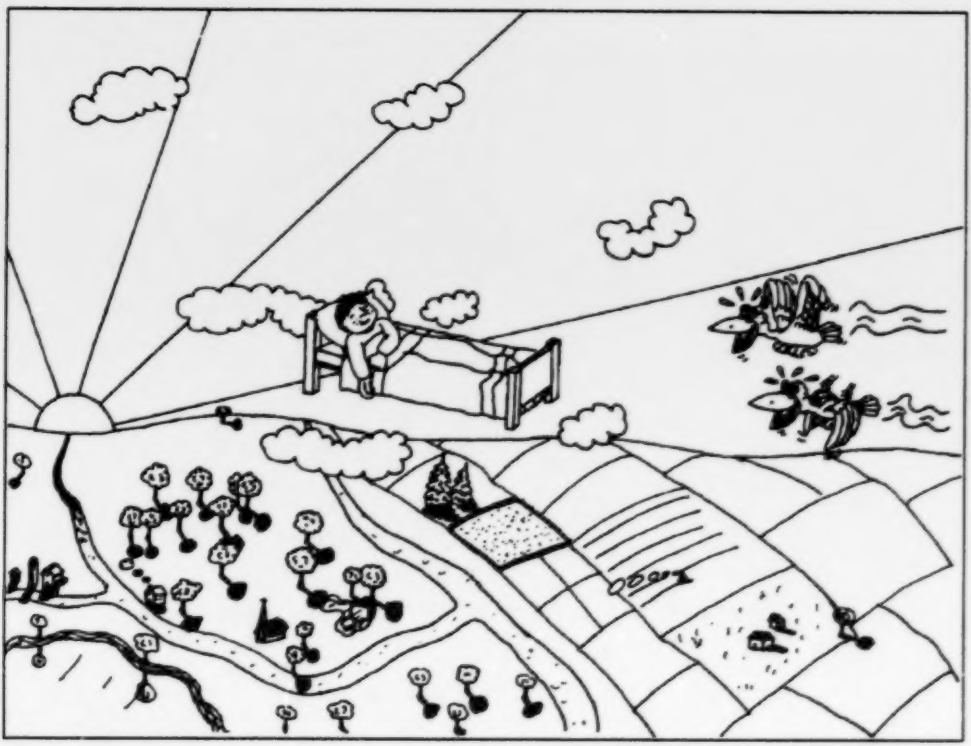
Vérifier avec les élèves si les rêves sont différents, si tous les rêves sont amusants et pourquoi ils le sont ou non. «Y-a-t-il des textes qui ont été difficiles à comprendre? Manquaient-ils d'informations? Les idées étaient-elles précises? Les pronoms étaient-ils bien utilisés?» Demander aux enfants ce qu'ils ont fait lorsqu'ils ne savaient pas écrire certains mots.
Réunir les textes pour former un livret et le mettre à la disposition de la classe.

BIBLIOTHÈQUE CENTRALE
C.E.C.M.

Un rêve amusant

Consignes:

1. Tu nous dis à quoi tu as rêvé.
2. Tu nous dis où tu étais.
3. Tu nous dis si tu étais seul ou avec d'autres.
4. Tu nous écris ce qui est arrivé en mettant beaucoup de détails.
5. Tu nous dis comment cela s'est terminé.



Un rêve amusant

Grille d'auto-correction:

1. As-tu dit à quoi tu as rêvé?

2. As-tu dit où tu étais?

3. As-tu écrit si tu étais seul ou avec d'autres?

4. As-tu dit ce qui est arrivé en mettant beaucoup de détails et en employant les mots exacts?

5. As-tu raconté comment cela s'est terminé?

6. As-tu fait attention à ne pas oublier de mots dans tes phrases?

7. As-tu bien écrit tous les mots du texte?
   * Inviter les écoliers à se référer aux étiquettes-mots, à la banque de mots, à leur cahier d'orthographe, à leur fichier, etc.

8. As-tu mis tes majuscules, tes points et fait des espaces entre les mots?

9. Si tu as utilisé des pronoms (il, ils, elle, elles) est-ce qu'on va savoir de qui ou de quoi tu parles?

Mon cadeau

Habileté à écrire un texte informatif

Intention:
Écrire pour renseigner les élèves sur ce que j'ai reçu en cadeau pour ma fête.

Objectifs:
Composer un texte avec des informations suffisamment précises pour bien informer les lecteurs.
Respecter le code écrit.

MacWrite

Préalables:
Savoir insérer, effacer ou remplacer des caractères et des mots dans un texte.

A.Mon cadeau, L.Mon cadeau (26-27)

E.Mon cadeau (26-27)

2e et 3e année
Activité avec plusieurs ordinateurs

Amorce:

À l'occasion de l'anniversaire d'un enfant, en profiter pour parler de ce qu'il a reçu en cadeau. Demander aussi aux autres enfants de raconter ce qu'ils ont reçu à un précédent anniversaire. Proposer à chacun de nous décrire un cadeau qu'il a reçu afin de nous communiquer les informations suivantes: la sorte de cadeau, qui le lui a donné, à quelle occasion il l'a reçu et pourquoi ce cadeau lui a fait plaisir. L'enfant dit aussi à quoi il lui sert ou ce qu'il fait avec.

Déroulement:

Au laboratoire, les élèves écrivent un texte qui nous parle d'un cadeau qu'ils ont déjà reçu. Relire au besoin les consignes de la page suivante. Rappeler le respect du code orthographique en utilisant les sources habituelles.
De retour en classe, travailler quelques erreurs orthographiques ou grammaticales en utilisant un ou deux textes.
Retourner ensuite au laboratoire pour apporter les corrections nécessaires. Lorsque l'étape de révision est terminée, inviter les enfants à visualiser toutes les boîtes contenues dans la banque d'images afin de choisir celle qui conviendrait le mieux à la forme de leur cadeau.Ils la collent ensuite au bas de leur texte et en modifient la taille, si désiré.

N.B.: Cette étape est facultative; cependant, elle doit être précédée d'une brève démonstration; on en profitera pour suggérer d'effacer et de sélectionner à nouveau la commande «coller» si la qualité du graphique s'altère.

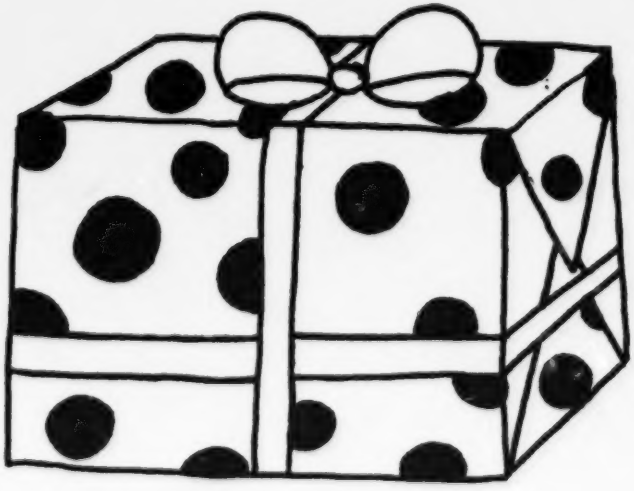
Objectivation:

Ensuite, chacun lit une description faite par un autre élève. On se parle des mots et des structures de phrases qui nous ont causé des difficultés de compréhension en lecture. Finalement, on s'interroge sur la pertinence de la boîte retenue.

Mon cadeau

Consignes:

1. Tu nommes et tu décris ton cadeau.
2. Tu dis qui te l'a donné et à quelle occasion tu l'as reçu.
3. Tu dis pourquoi tu l'as aimé.
4. Tu dis à quoi il te sert ou ce que tu fais avec.
5. Tu mets beaucoup de détails pour qu'on comprenne bien.



Mon cadeau

Grille d'auto-correction:

1. As-tu parlé d'un cadeau que tu as reçu?

2. As-tu dit qui te l'a donné et à quelle occasion tu l'as reçu?

3. As-tu dit pourquoi tu l'as aimé, à quoi il te sert ou ce que tu fais avec?

4. As-tu donné beaucoup de détails et as-tu employé des mots exacts?

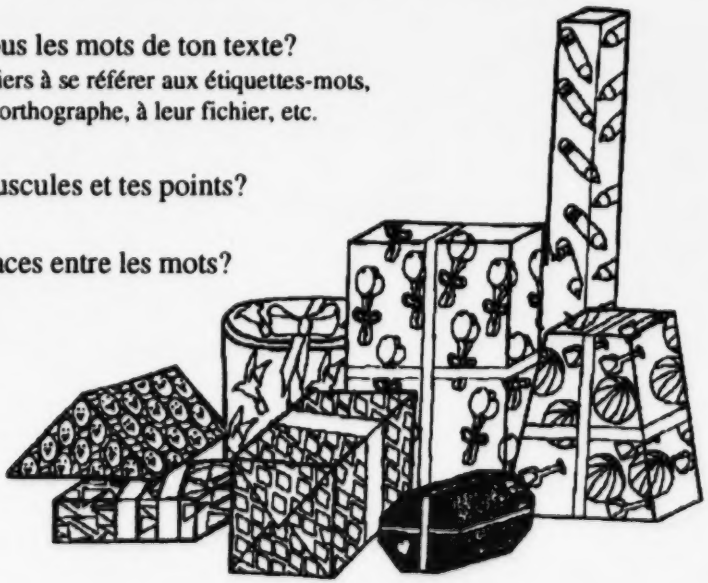
5. Si tu as utilisé des pronoms (il, ils, elle, elles), est-ce que le lecteur va savoir exactement de qui tu parles ?

6. As-tu fait attention à ne pas oublier de mots dans tes phrases?

7. As-tu bien écrit tous les mots de ton texte?
   * Inviter les écoliers à se référer aux étiquettes-mots, à leur cahier d'orthographe, à leur fichier, etc.

8. As-tu mis tes majuscules et tes points?

9. As-tu fait des espaces entre les mots?



Marionnettes

Habileté à écrire un texte informatif

Intention:
Écrire un texte dans le but d'informer les amis de la classe d'un choix que je fais.

Objectifs:
Choisir des informations pertinentes, riches, suffisantes et précises pour être bien compris des lecteurs.
Utiliser correctement le féminin et le pluriel.
Respecter le code écrit.

MacWrite

Préalables:
Savoir insérer, effacer ou remplacer des caractères et des mots dans un texte.

A.Marionnettes, L.Marionnettes (30)

E.Marionnettes (40-41)

2e et 3e année
Activité avec plusieurs ordinateurs

Amorce:

Parler des marionnettes que les enfants regardent à la télévision. Expliquer les différents types de marionnettes qui existent.
Leur présenter une illustration de l'étagère d'un marchand de marionnettes: «Parmi les neuf modèles offerts, choisis la marionnette que tu aimerais animer. Fais-en une belle description afin qu'on puisse savoir laquelle tu vas prendre et pourquoi tu la préfères. Ensuite, on pourra faire un jeu de devinettes.»

Déroulement:

Chaque enfant rédige son texte à l'ordinateur en se référant aux consignes affichées. Rappeler aux élèves de donner beaucoup de détails afin qu'en lisant les textes, on puisse bien reconnaître la marionnette que chacun voudrait avoir. Consulter le dictionnaire, la banque de mots, le cahier de vocabulaire.

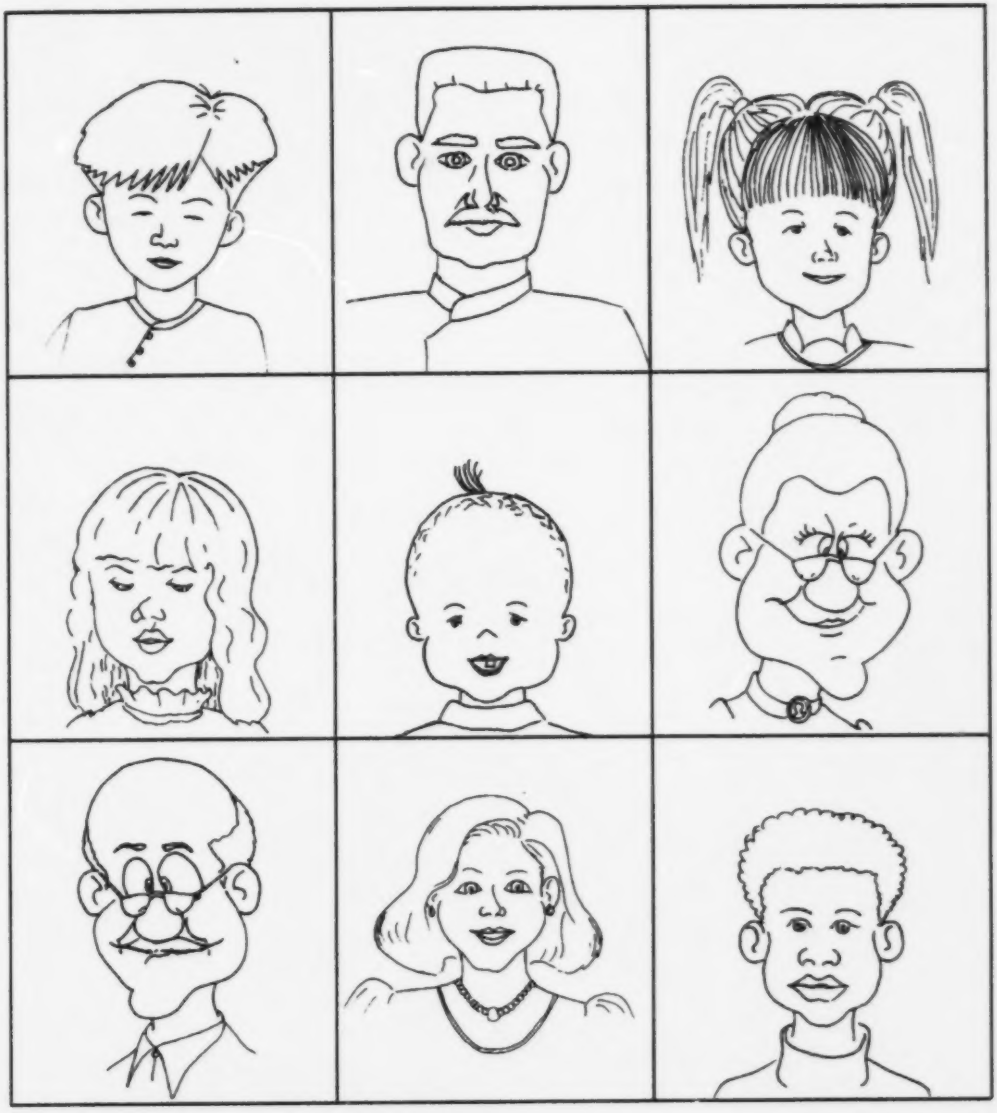
N.B.: Il est préférable d'aviser les enfants de ne pas spécifier le rôle social des personnages afin d'empêcher l'identification trop rapide des marionnettes. (Ex.: père, bébé...)
On peut toutefois faire coller l'illustration de la marionnette choisie en bas du texte; dans ce cas, on doit prendre soin de la masquer lors de l'activité d'identification.

Objectivation:

Faire lire les textes et essayer de reconnaître la marionnette choisie. Si les élèves arrivent facilement à repérer la bonne marionnette, les conscientiser que c'est grâce aux détails nombreux et pertinents que leur ami a utilisés. Dans le cas contraire, amener les élèves à s'interroger sur les causes qui rendent l'identification difficile. Les inviter à énoncer des modifications susceptibles d'améliorer la description. Relire avec eux certains textes afin de vérifier l'emploi du féminin et du pluriel.

N.B.: On peut prolonger l'activité en imprimant pour chaque enfant l'image agrandie de la marionnette choisie. L'enfant la découpe et la colore en suivant la description qu'il en a faite. Cette situation peut être complétée par une activité-théâtre qui utilise une ou plusieurs marionnettes collées sur les paumes des mains des enfants.

Marionnettes



Marionnettes

Consignes:

1. Tu nous dis si ta marionnette est un garçon ou une fille.

2. Tu précises s'il s'agit d'un adulte ou d'un enfant.

3. Tu la décris en nous mettant beaucoup de détails: cheveux, yeux, bouche, autres particularités...

4. Tu nous dis pourquoi tu l'as choisie.

   * Rappeler le respect du code écrit avant de commencer.

Marionnettes

Grille d'auto-correction:

1. As-tu dit si ta marionnette est un garçon ou une fille?
2. As-tu précisé si ta marionnette est un adulte ou un enfant?
3. As-tu décrit ta marionnette en mettant beaucoup de détails?
4. As-tu dit pourquoi tu l'as choisie?
5. As-tu fait attention à ne pas oublier de mots dans tes phrases?
6. As-tu fait attention aux mots féminins?
7. As-tu vérifié le pluriel des noms et des adjectifs?
8. As-tu bien écrit tous les mots du texte?
   * Inviter les écoliers à se référer aux étiquettes-mots, à la banque de mots, à leur cahier d'orthographe, à leur fichier, etc.
9. As-tu mis tes majuscules et tes points et fait des espaces entre les mots?

Une aventure

Habileté à écrire un texte informatif et expressif

Intention:
Écrire un texte dans le but de raconter aux amis de la classe une aventure que j'ai vécue.

Objectifs:
Choisir des informations pertinentes, riches, suffisantes et précises pour être bien compris des lecteurs.
Respecter le code orthographique.

Préalables:
Savoir insérer, effacer ou remplacer des caractères et des mots dans un texte.

MacWrite

E.Une aventure (44-45)

2e et 3e année
Activité avec plusieurs ordinateurs

Amorce:

L'enseignant raconte d'abord une aventure qui lui est arrivée. Ensuite demander aux élèves s'ils ont déjà vécu, eux aussi, une aventure: un événement imprévu, surprenant, inattendu. Leur demander de se fermer les yeux afin de bien revoir ce qui est arrivé. Laisser quelques minutes afin que l'enfant voit vraiment son événement dans sa tête. Proposer d'écrire cette aventure qui renseignera les autres enfants sur ce qui lui est arrivé.

Déroulement:

Chaque enfant rédige son texte à l'ordinateur en tenant compte des consignes affichées et de la banque de mots. Rappeler aux élèves de donner beaucoup de détails afin qu'en lisant leur texte par la suite, on puisse bien suivre le déroulement de leur aventure. Se référer au dictionnaire, à la banque de mots, au cahier de vocabulaire.

Objectivation:

Faire lire les récits et revoir si les consignes ont été respectées. Demander quelles corrections on pourrait faire pour trouver ce qui ne va pas dans l'histoire, ce que l'on peut modifier et même changer pour rendre l'histoire plus compréhensible. Quels sont les détails que l'on peut ajouter afin de rendre le récit plus précis et plus riche? Afficher les histoires afin que tous les élèves puissent les lire.

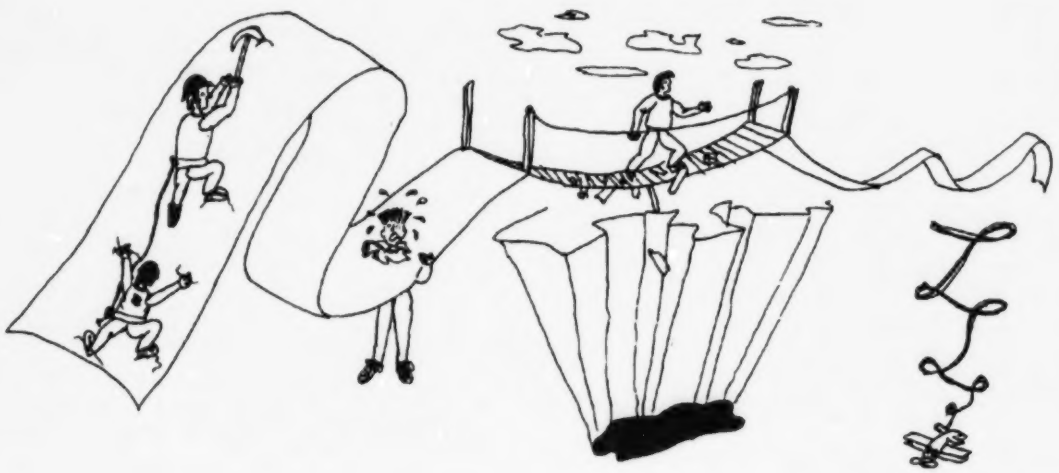
N.B.: On peut compléter en faisant dessiner, sur papier ou à l'ordinateur, l'aventure racontée.

Une aventure

Consignes:

1. Tu nous dis avec qui tu étais.
2. Tu nous dis où tu étais en précisant bien l'endroit.
3. Tu nous dis ce que tu faisais en mettant beaucoup de détails.
4. Tu nous décris ce qui est arrivé en mettant le plus de détails possible.
5. Tu nous dis comment cela s'est terminé en nous exprimant comment tu te sentais: joyeux, malheureux, content, triste...

* Rappeler le respect du code écrit avant de commencer.



Une aventure

Grille d'auto-correction:

1. As-tu dit avec qui tu étais?

2. As-tu dit où tu étais en nous précisant bien l'endroit?

3. As-tu écrit ce que tu faisais en mettant beaucoup de détails?

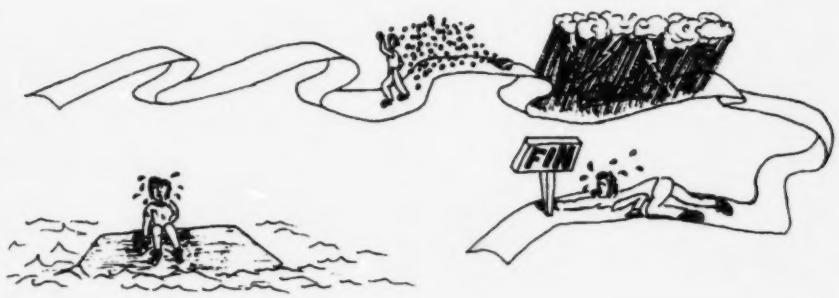
4. As-tu dit ce qui est arrivé en mettant le plus de détails possible?

5. As-tu raconté comment cela s'est terminé en nous exprimant tes sentiments de joie, de peur, de tristesse ou autres?

6. As-tu fait attention à ne pas oublier de mots dans tes phrases?

7. As-tu bien écrit tous les mots du texte?
   * Inviter les écoliers à se référer aux étiquettes-mots, à la banque de mots, à leur cahier d'orthographe, à leur fichier, etc.

8. As-tu mis tes majuscules et tes points et fait des espaces entre les mots?



Mon animal

Habileté à écrire un texte informatif

Intention:
Écrire pour renseigner les autres élèves sur un sujet qui nous intéresse.

Objectifs:
Respecter l'organisation demandée.
Respecter le code écrit.

MacWrite

Préalables:
Savoir insérer, effacer ou remplacer des caractères et des mots dans un texte.

A.Mon animal, L.Mon animal (48)

E.Mon animal (48-49)

2e et 3e année
Activité avec plusieurs ordinateurs

Amorce:

Les élèves font d'abord une recherche afin de recueillir des informations pertinentes sur un animal familier de leur choix. La plupart des enfants rêvent de s'occuper d'un animal, s'ils n'en ont pas déjà un. Ils éprouvent généralement un grand plaisir à communiquer le résultat de leurs recherches ou de leurs expériences.
En classe, nous déterminons le contenu des informations qui serviront à renseigner adéquatement les amis qui désirent aussi s'occuper d'un petit animal.

Déroulement:

Au laboratoire, les élèves rédigent leur texte en respectant le contenu que nous avons défini. Ils se réfèrent aux consignes de la page suivante. Afin de fournir un texte enrichissant, ils ont recours à leur banque de mots.
La rédaction terminée, les élèves révisent leur travail: choix, organisation et formulation de l'information, code lexical, code grammatical et techniques d'écriture. Ensuite, ils ajoutent une illustration s'ils le désirent et ils impriment leur travail.

Objectivation:

De retour en classe, nous faisons l'évaluation collective de notre travail à l'aide de la grille de correction. Après une impression du texte revu et corrigé, nous échangeons nos travaux et profitons ainsi des renseignements fournis par chacun.

Mon animal

Consignes:

1. Tu présentes ton animal familier.

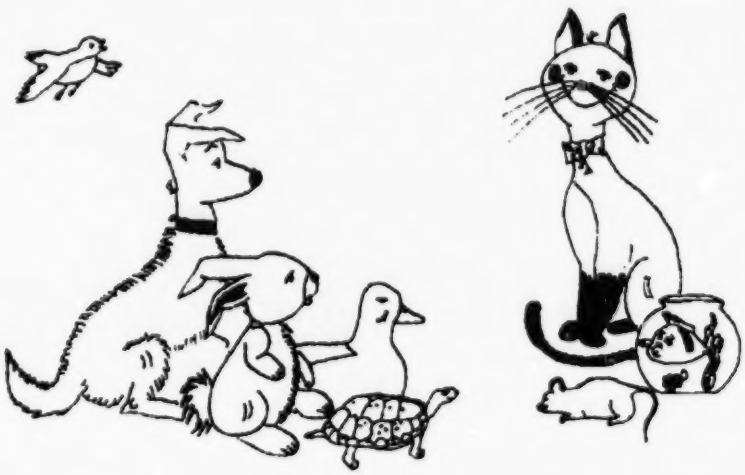
2. Tu fais une description détaillée de son anatomie, de son langage, de sa nourriture, de son habitat, de ses qualités, de ses défauts et de ses activités.

3. Tu expliques les soins particuliers à lui donner.

4. Tu donnes des raisons pour lesquelles un ami devrait ou non choisir ce genre d'animal.

5. Tu vérifies tes mots en te référant à ta banque de mots, à ton cahier d'orthographe, à ton dictionnaire.

6. Tu n'oublies pas de faire des phrases complètes avec des majuscules et des points.



Mon animal

Grille d'auto-correction:

1. As-tu présenté ton animal?
2. As-tu fait une description détaillée de son anatomie, de son langage, de sa nourriture, de son habitat, de ses qualités, de ses défauts et de ses activités?
3. As-tu expliqué les soins particuliers à lui donner?
4. As-tu donné les raisons de choisir ou de ne pas choisir ce genre d'animal?
5. As-tu fourni suffisamment d'informations précises?
6. As-tu choisi un vocabulaire adéquat?
7. As-tu organisé ton texte en tenant compte de l'ordre des idées?
8. As-tu bien structuré tes phrases et vérifié la ponctuation?
9. As-tu bien écrit tous les mots du texte?
   - Inviter les écoliers à se référer aux étiquettes-mots, à la banque de mots, à leur cahier d'orthographe, à leur fichier, etc.

Menterie

Habileté à écrire un texte ludique

Intention:
Écrire pour faire rire les élèves de la classe.

Objectifs:
Écrire un texte sous forme de rimes en tenant compte de l'organisation demandée.
Rédiger des phrases amusantes.
Respecter le code écrit: particulièrement les verbes à l'imparfait, 3e personne du singulier.

MacWrite

Préalables:
Savoir insérer, effacer ou remplacer des caractères et des mots dans un texte.

E.Menterie (54-55)

2e et 3e année
Activité en équipes avec plusieurs ordinateurs

Amorce:

À l'occasion de l'Halloween, proposer aux enfants de rédiger un texte qui ferait rire les autres élèves. En s'inspirant d'un des textes suivants: «Une énorme menterie» ou «Quelles menteries!», leur demander de découvrir ce qu'il y a de particulier. Étudier avec eux la structure rythmique et la structure de texte. Demander alors aux enfants de créer eux aussi, à l'aide de rimes, un texte amusant décrivant une énorme menterie avec des choses impossibles.

Déroulement:

On place les élèves en équipes de deux et on demande à chacun d'écrire ses rimes à l'ordinateur afin de former un texte comique. Suivre la démarche décrite à la page des consignes.

Objectivation:

Lire quelques textes et vérifier la «pertinence» des menteries. Inviter les élèves à apporter des modifications plutôt qu'à effacer. Par exemple, si un enfant a écrit: «J'ai vu un garçon qui portait des pantalons.», montrer qu'en changeant un seul mot, on peut atteindre l'objectif du contenu qui est de parler de l'irréel: «J'ai vu un lion qui portait des pantalons». En profiter pour objectiver quelques verbes à l'imparfait ainsi que l'emploi des majuscules et des points.
Retour au laboratoire pour la révision des textes.
Par la suite, on pourra échanger les textes; on peut aussi en faire lire quelques-uns à haute voix pour constater la structure rythmique et le côté amusant des situations.

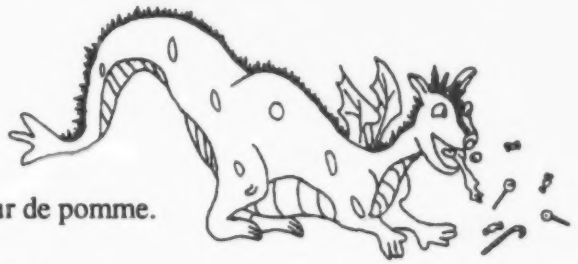
N.B.: Variante à l'activité: une fois une rime terminée, on change d'ordinateur et on invente de nouvelles rimes qu'on écrit à la suite du texte de nos amis. Selon le temps alloué, changer une ou plusieurs fois de place. On compose ainsi un texte collectif en utilisant une structure répétitive. Ceci pourrait être facilement fait avec seulement quelques ordinateurs ou même un seul.

Quelles menteries!

C'était le 31 octobre, à sept heures du soir,
Il faisait très noir.

J'ai vu un château
Qui se tricotait un chapeau.

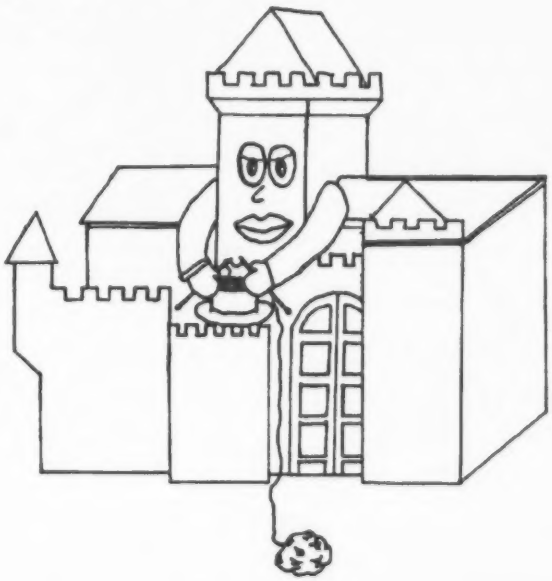
J'ai vu une statue
Qui courait après une tortue.



J'ai vu un dragon
Qui crachait des bonbons.

J'ai vu un petit homme
Qui se cachait dans un coeur de pomme.

Élèves de 3e année, École Jules-Verne.



Une énorme menterie

J'ai vu un cheval
Qui dansait dans un bal.

J'ai vu un mouton
Qui regardait la télévision.

J'ai vu un orignal
Qui lisait un journal.

J'ai vu un papillon
Qui cueillait des champignons.

J'ai vu une fourmi
Qui mangeait du spaghetti.

J'ai vu un hibou
Qui dormait dans un chou.

J'ai vu un oiseau
Qui offrait un cadeau.

Élèves de 3e année, École Jules-Verne.

Menterie

Consignes:

1. Tu composes un poème en mettant des idées amusantes et impossibles.
2. Tu commences toujours tes phrases par: J'ai vu ...
3. Tu fais rimer les deux parties de la phrase.
4. Tu changes de ligne pour écrire ton texte sous la forme d'un poème.
5. Tu fais attention aux règles de grammaire et à l'orthographe des mots.
6. Tu signes ton poème.

Menterie

Grille d'auto-correction:

1. As-tu dit des choses qui font rire?
2. As-tu écrit une idée impossible dans chaque phrase?
3. As-tu commencé tes phrases par: J'ai vu...?
4. As-tu pensé que les deux parties de ta phrase doivent rimer ensemble?
5. As-tu pensé à changer de ligne pour que ton texte ait l'apparence d'un poème?
6. As-tu fait attention à ne pas oublier de mots dans tes phrases?
7. As-tu vérifié l'orthographe des mots difficiles dans ton dictionnaire?
8. As-tu appliqué les règles que tu connais, mis tes majuscules et tes points?
9. As-tu signé ton poème?

Théâtre

Habileté à écrire un texte informatif et expressif

Intention:
Répondre à la lettre du directeur d'école.

Objectifs:
Lire un texte et en comprendre le sens.
Écrire une lettre en se conformant au contenu.
Respecter la formulation d'une lettre.
Respecter le code écrit.

MacWrite

Préalables:
Savoir insérer, effacer ou remplacer des caractères, des mots ou des phrases.

E.Théâtre (58-59)

2e et 3e année
Activité avec plusieurs ordinateurs

Amorce:

Une semaine avant de vivre une activité parascolaire intégrée, les élèves ont à lire une lettre envoyée par leur directeur. En groupe-classe, des questions sont posées pour vérifier la compréhension du texte: «Qu'est-ce que le directeur veut savoir?»

Déroulement:

En classe, expliquer la présentation appropriée à une lettre. Pour ce faire, observer la mise en page de la lettre du directeur.
Au laboratoire d'informatique, suite à la sortie, tous les élèves produisent un texte en réponse aux questions posées dans la lettre du directeur.
L'enseignant écrit au tableau les demandes faites par le directeur et rappelle les principales parties d'une lettre.
Imprimer tous les textes des élèves.

Objectivation:

Puis, les textes de chacun sont lus afin de dégager les contradictions et les similitudes qui s'en dégagent. Se questionner sur la présentation de la lettre, sur son contenu: «A-t-on répondu à toutes les questions posées par le directeur?» Avant de retourner au laboratoire, chaque enfant révise son texte et inscrit des annotations utiles pour la correction.
Ensuite, les élèves retournent au laboratoire et corrigent la réponse pour le directeur.
Finalement, les textes sont expédiés au directeur: à lui de prendre une décision pour l'an prochain.

BIBLIOTHÈQUE CENTRALE
C.E.C.M.

École (Nom de l'école), le (Date).

Bonjour les amis,

Aujourd'hui, je viens vous demander de l'aide afin que, l'an prochain, je sois capable de prendre la meilleure décision possible.

La semaine prochaine, vous irez voir une production du théâtre du (Nom du théâtre): (Titre de la pièce). Cette représentation se donne à (Nom et adresse du théâtre). Vous vous y rendrez par autobus scolaire nolisé. J'ai entendu dire que cette pièce est intéressante. Aussi je vous demande de bien écouter, de bien regarder et surtout de bien participer au spectacle.

À votre retour, j'aimerais que vous soyez capables de me dire si vous avez été bien accueillis. Parlez-moi aussi du contenu de la pièce. Avez-vous aimé ce spectacle? Dites-moi ce qui vous a le plus intéressé ou ce que vous n'avez pas aimé? Croyez-vous que, l'an prochain, je devrais envoyer les nouveaux élèves de votre degré vivre une pareille expérience?

J'ai hâte de recevoir vos messages parce que j'ai réellement le goût de connaître votre opinion. Je vous souhaite un bon après-midi au théâtre.

(Nom du directeur)
Directeur

Théâtre

Grille d'auto-correction:

1. As-tu dit comment vous avez été accueillis?

2. As-tu parlé du contenu de la pièce?

3. As-tu dit si tu as aimé le spectacle et as-tu donné beaucoup de détails sur ce qui t'a intéressé le plus ou le moins?

4. As-tu dit si le directeur devrait encore y envoyer les élèves, l'an prochain, et pourquoi?

5. Si tu as utilisé des pronoms (il, ils, elle, elles) est-ce que le directeur va savoir exactement de qui tu parles?

6. As-tu fait attention à ne pas oublier de mots dans tes phrases? As-tu bien écrit tous les mots du texte?

7. As-tu mis tes majuscules et tes points à la fin des phrases et laissé des espaces entre les mots?

8. As-tu respecté la bonne formulation pour une lettre et as-tu signé ton texte?

Vacances

Habileté à produire un texte à caractère informatif

Intention:
Fabriquer un feuillet collectif ayant pour thème: «Nos projets de vacances».

Objectifs:
Donner des informations suffisantes, riches et précises.
Respecter le code écrit.

MacWrite

Préalables:
Savoir insérer, effacer ou remplacer des caractères, des mots ou des phrases.

E.Vacances (62-63)

2e et 3e année
Activité avec plusieurs ordinateurs

Amorce:

À l'approche du grand congé de l'été, proposer aux enfants de réunir leurs projets de vacances dans un feuillet collectif. Ainsi, chacun des amis sera informé sur les activités que les autres projettent de faire. Avant de rédiger les textes, discuter ensemble de toutes les possibilités qui s'offrent à eux pendant l'été; ensuite, demander aux enfants d'en choisir une. En profiter pour préparer une banque de mots sur ce sujet.

Déroulement:

Au laboratoire, les élèves rédigent leur texte selon les consignes. Leur rappeler qu'ils peuvent se référer à leur banque de mots, aux pancartes affichées dans le local ou au dictionnaire. Leur dire aussi de porter attention au code grammatical. Après la rédaction, chacun révise son texte à l'aide de la grille d'auto-correction.

Objectivation:

À l'objectivation, qui peut se faire en utilisant l'acétate électronique, on présente successivement quelques textes dont les informations sont insuffisantes ou non pertinentes. On invite la classe à poser des questions à l'auteur du texte et on complète les informations au fur et à mesure.

Retourner au laboratoire pour revoir et corriger les textes. Les réimprimer et les réunir pour former notre feuillet collectif: «Nos projets de vacances». Laisser le livret à la disposition des enfants pour que tous soient informés des projets des autres.

Vacances

Consignes:

1. Tu présentes l'activité que tu as choisie.
2. Tu précises l'endroit où tu réaliseras cette activité.
3. Tu donnes le nom des personnes qui seront avec toi.
4. Tu expliques bien ce que tu feras et tu mets beaucoup de détails.
5. Tu fais de belles phrases; tu n'oublies pas tes majuscules et tes points.
6. Tu vérifies tes mots en te référant à ta banque de mots, à ton dictionnaire.

Vacances

Grille d'auto-correction:

1. As-tu présenté l'activité dont tu veux nous parler?
2. As-tu précisé l'endroit où tu réaliseras cette activité?
3. As-tu dit le nom des personnes qui seront avec toi?
4. As-tu expliqué ce que tu feras de particulier durant cette activité?
5. As-tu bien construit tes phrases?
6. As-tu mis tes majuscules et tes points?
7. As-tu fait attention à ne pas oublier de mots dans tes phrases ?
8. As-tu bien écrit tous les mots de ton texte?
   * Inviter les écoliers à se référer à la banque de mots sur le thème ainsi qu'aux sources habituelles.

Quels mots!

Exercice d'apprentissage visant à corriger des erreurs

Buts de l'exercice:
Découvrir, à l'intérieur d'un mot, une lettre qu'on peut changer pour en obtenir un nouveau.
Relire la phrase en se demandant si le nouveau mot lui donne du sens.

MacWrite

Objectif:
Effacer une lettre dans un mot et la remplacer par une autre.

D.La ferme (66)
V.Joyeux Joël (68)
Quels mots! (67)
V.Le lapin (69)

1re et 2e année
Activité avec plusieurs ordinateurs

Amorce:
Cet exercice a pour but d'habiliter les élèves, dans une situation instructive et amusante, à corriger des erreurs pour que, par la suite, dans leurs textes, ils puissent plus facilement s'auto-corriger.
Les enfants trouvent toujours amusant le fait que quelqu'un prononce mal un mot et que cela les amène à dire quelque chose de drôle. Maintenant qu'ils savent lire davantage, nous croyons qu'ils seraient intéressés à retrouver cette même situation dans un texte. Pour rendre la tâche plus accessible aux élèves, on leur demandera non pas de changer un mot mais une seule lettre dans les mots soulignés afin d'obtenir un nouveau mot. Celui-ci devra donner du sens à la phrase. On veut, par cet exercice, leur faire prendre conscience de l'importance de bien orthographier les mots s'ils veulent que leur message ait du sens et, de ce fait, soit bien compris.

Déroulement:
En groupe-classe, on prépare une banque de mots contenant des noms d'animaux spécifiques à la ferme: on inscrit le nom du mâle, de la femelle et du petit. Puis, on réalise une tâche collective en utilisant le texte «D.La ferme». Plus tard, on propose un texte différent en activité individuelle. On prépare une nouvelle banque de mots et on la place à la disposition des élèves. À l'ordinateur, les élèves remplacent une lettre de chacun des mots soulignés afin de rendre le texte cohérent.

Objectivation:
Par la suite, en groupe-classe, on fait l'objectivation à l'aide de l'acétate électronique. On compare les nouveaux textes, on regarde si les mots trouvés par chacun donnent toujours du sens au texte.

N.B.: Pour contrer une erreur fréquente qui consiste à presser la touche d'effacement trop longtemps, ce qui a pour effet d'effacer un trop grand nombre de lettres, montrer aux enfants à utiliser la commande «Annuler» dans «Édition».

Quels mots!

Julie veut jouer un tour à Jules. Elle lui écrit un message à l'ordinateur. Elle change des lettres et elle souligne des pots drôles.
Jules lit le message à l'écran et il boit des mots drôles. Il veut les corriger. Il bouge la souris et il clique après le mot. Il efface le pot, il presse une mouche du clavier et il boit une nouvelle mettre à l'écran. Jules remplace routes les fautes par les bonnes lettres et il relit son message.
Bravo Jules!

Joyeux Joël

C'est le patin de Joël. Dans la maison de Luc, il y a un joli lapin décoré. Dans le lapin, il y a trois grosses poules rouges. Sous le lapin, il n'y a pas de radeau. Luc est triste. Il va se promener dans la beige. Le mutin de Joël le voit. Il en parle au Mère Noël. Le noir, le Mère Noël apporte plein de radeaux à Luc. Il lui dit: «Joyeux Joël».

Le lapin

Dans la forêt vit un sapin peureux. Il habite une polie petite saison en bois. Dans sa saison, il y a une chambre, une cuisine, un talon et une balle de bain. En sortant de sa bouche, le petit sapin a peur. Il boit une bête poire dans son talon. Il se cache la fête sous ses nattes. Il crie: «Au secours!». Sa mère va le soir et chasse la couche. Elle le prend et le console.

Lutin

Situation favorisant le développement de l'habileté à écrire (transformer) un texte informatif

Intention:
Écrire à un lutin imaginaire à l'occasion de Noël pour se faire connaître.

Buts de l'activité:
Remplacer des mots dans un texte pour mieux se l'approprier.
Respecter le code écrit.

MacWrite

Objectif:
Insérer, effacer ou remplacer des caractères et des mots dans un texte.

D.Le chaton (72)
Bonjour Lutin (74)
V.Qui suis-je? (75)
E.Lutin (73)

1re et 2e année
Activité avec l'acétate électronique suivie d'une activité avec plusieurs ordinateurs

Amorce:

Dans notre école, un peu avant Noël, un lutin imaginaire et invisible s'intègre à toutes les activités des élèves. Il leur communique ses messages de Noël par l'intermédiaire d'une boîte-cadeau.

Dans un de ses messages, le lutin parle de lui et du Père Noël et il manifeste le désir de mieux connaître chacun. Après avoir lu cette lettre, faire réaliser aux élèves qu'on ne peut lui répondre par un texte collectif. On propose donc d'écrire individuellement au lutin pour se présenter. Les enfants ont un petit texte dans lequel ils ont à changer certains mots pour que le message devienne personnalisé.

Déroulement:

En groupe-classe, à l'aide de l'acétate électronique, on travaille à modifier le court texte de démonstration. Cette activité collective permet de s'assurer de la compréhension de la tâche. Les enfants trouvent le nom d'un autre animal, changent les informations et viennent, à tour de rôle à l'ordinateur, pour pratiquer les manoeuvres à effectuer. Ensuite, seul à l'ordinateur, chaque enfant répond à la lettre du lutin en personnalisant le texte qu'il trouve à l'écran. Tous les mots dont l'enfant peut avoir besoin sont affichés, groupés sous forme de thèmes: ce que j'aime, ce qui se mange, ce que je veux pour Noël.

N.B.: Avant d'imprimer, l'enseignant peut, s'il le désire, uniformiser le style des caractères en utilisant successivement les commandes «Tout sélectionner» et «Standard» .

Objectivation:

À l'aide de l'acétate électronique, on reprend les textes et on les lit. On se questionne afin de savoir si le lutin peut mieux nous connaître, ce qui était le but de notre message. On vérifie si on a écrit correctement tous les mots qu'on connaît.

Dans un deuxième temps, on retourne au laboratoire faire la correction finale de notre réponse. Puis, on fait parvenir les messages au lutin.

N.B.: L'activité «V.Qui suis-je?» est une variante qu'on peut réaliser en tout temps. Elle s'insère dans un jeu de devinettes.

Le chaton

Bonjour Martin,

Je m'appelle Chaton.

J'ai six mois.

Je suis un petit chat gris.

J'aime le lait et les souris.

Je sais ronronner.

Message du Lutin

Bonjour les amis,

Je m'appelle Perlu.

Je suis le lutin du Père Noël.

J'ai un pantalon vert, une chemise rouge et un chapeau pointu.

Je prépare les cadeaux pour aider le Père Noël.

Je veux te connaître et savoir ce que tu aimes.

J'ai hâte de lire ta lettre.

Bonjour Lutin

Je m'appelle Émilie.
J'ai dix ans.
Je suis en troisième année dans la classe de Jocelyne.
J'aime les chats et les souris.
J'aime manger du macaroni.
Je sais lire dix mots de Noël.
Pour Noël, je veux un jeu de blocs.

Qui suis-je?

Je suis un bébé.
J'ai 9 mois.
Mes cheveux sont roux et courts.
J'ai les yeux verts.
Je porte souvent une couche et une bavette.
Je demeure sur la rue Henri-Bourassa.
J'aime beaucoup manger du veau et boire de l'eau.

Noël

Situation d'écriture favorisant l'habileté à écrire un texte poétique et incitatif.

Intention:
Écrire un texte dans le but de le faire lire et dessiner par les autres élèves de la classe.

Buts de l'activité:
Structurer adéquatement les phrases d'un texte.
Respecter le code écrit.

MacWrite

Objectifs:
Insérer des mots dans une phrase.
Effacer et remplacer des caractères.

D.Le gâteau (78)
V.La chambre (83)
I.Noël (80)
E.Des * (84-85)

Noël 1re (79), Noël 2e (81)

I.La chambre (82)

1re et 2e année
Activité en groupe-classe avec acétate électronique suivie d'une activité en équipes avec plusieurs ordinateurs.

Amorce:

Noël est le temps de l'année où l'imagination des petits est le plus en effervescence; profiter de ce moment pour leur demander de compléter, à leur manière, un conte de Noël. Il s'agit de présenter l'activité aux enfants comme un jeu. Chaque enfant aura à compléter le texte, à sa fantaisie, en mettant le plus d'éléments possible pour que l'on puisse ensuite faire dessiner l'histoire par les amis de la classe. Rédiger de belles phrases afin que les autres comprennent bien ce que chacun a voulu dire.

Déroulement:

Avec l'acétate électronique, utiliser le court texte de la page suivante pour faire une démonstration du travail à exécuter. Montrer qu'avec l'ordinateur on peut facilement insérer plusieurs mots afin de donner beaucoup de détails.

Ensuite, au laboratoire, les enfants lisent le texte de Noël qu'ils ont à l'écran et complètent les phrases comme ils le désirent. Au besoin, ils consultent leur vocabulaire de Noël pour en arriver à obtenir un texte qui soit personnel. Rappeler aux enfants qu'une phrase commence par une lettre majuscule et se termine par un point.

Version 1re année: celle décrite ci-haut.
Version 2e année: Compléter le paragraphe troué et continuer l'histoire.

Objectivation:

De retour en classe, on objective d'abord le contenu. Puis, on regarde si on a bien écrit tous les mots qu'on connaît. On vérifie ensuite si on a mis toutes les majuscules et tous les points nécessaires. On retourne alors au laboratoire afin d'apporter les corrections appropriées.

Plus tard, on remet un texte différent du sien à chaque enfant. Avec des crayons ou à l'ordinateur, chacun essaie de dessiner exactement ce qu'il lit. Après cette activité, les questions suivantes peuvent être posées à l'ensemble des enfants: «As-tu eu de la difficulté à dessiner ce que ton ami a écrit? Pourquoi?»

N.B.: Pour l'activité «V.La chambre», proposer aux enfants d'imaginer la décoration de la chambre de Jules ou de Julie; utiliser les mêmes consignes et la même grille.

Le gâteau de Jules

C'est la fête de Jules.

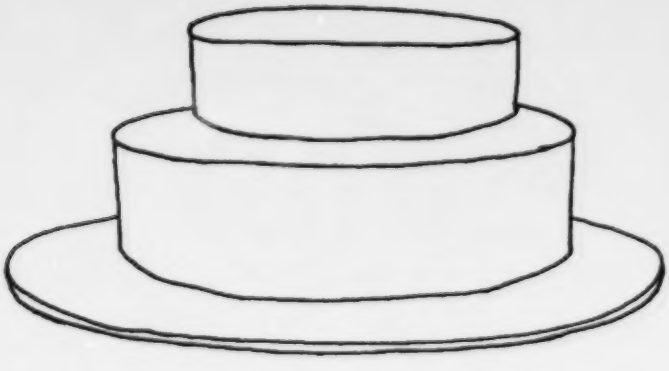
Il a reçu un * gâteau pour *.

Il y a * sur son gâteau.

Des fleurs * le décorent aussi.

Le gâteau a la forme *.

Jules est *.



Noël

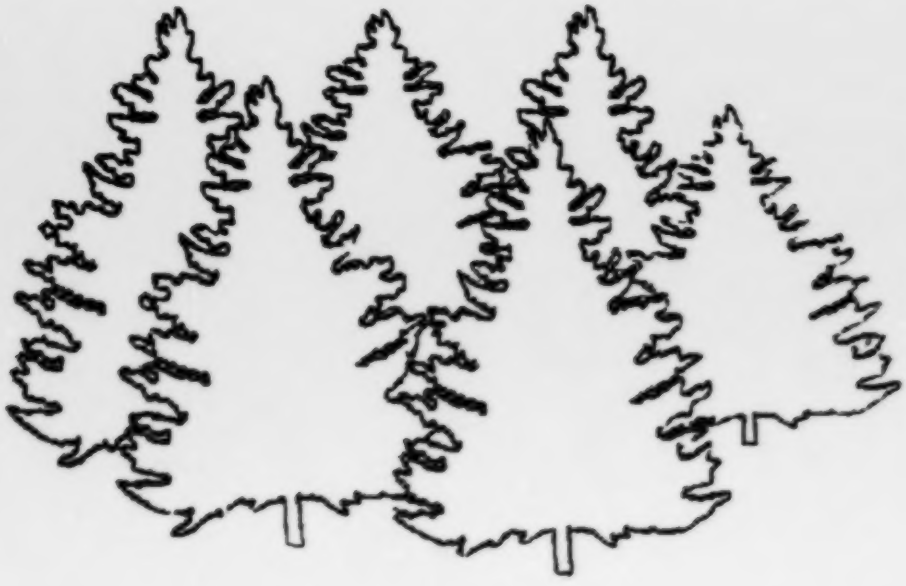
Dans mon sapin, il y a *.

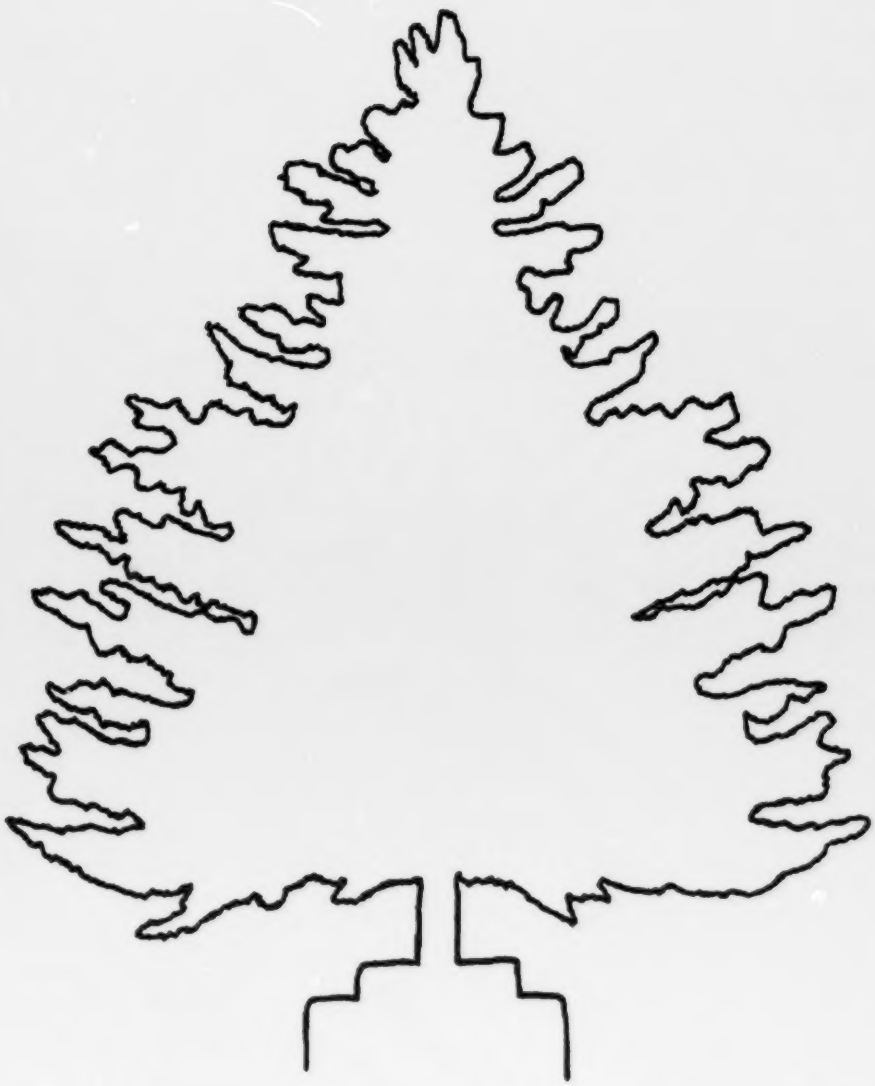
Il y a aussi * et *.

Sous mon sapin, tu peux trouver * avec *.

Il y a * à côté de mon sapin.

J'ai aussi un petit bas de Noël plein de * et de *.





Noël

C'est * de Noël. La petite * se lève. Elle s'approche du sapin et dépose le cadeau qu'elle apporte pour *.

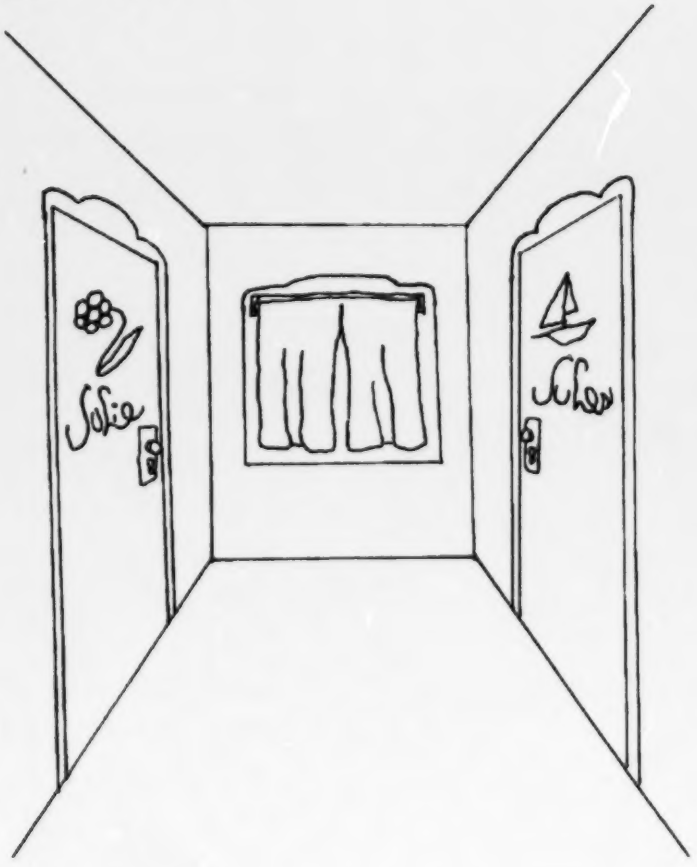
Puis, elle regarde attentivement le sapin. Il est décoré avec *, * et *. Près du sapin, il y a quelques cadeaux avec *. Sous le sapin, il y a un bas de Noël identifié à son nom. * décide de regarder ce qu'il contient.

Elle trouve *.

La chambre

La chambre de *

Près de son lit, on voit *.
Le couvre-lit est *.
Il y a * sur le lit de *.
Je vois * sur le bureau.
Pour décorer la fenêtre, il y a *.
* a placé * à côté de la fenêtre.
Dans sa chambre, il y a *.



Des * et des mots

Consignes:

1. Tu utilises des mots afin que ton texte ait du sens.
2. Tu donnes beaucoup de détails et tu emploies les mots exacts.
3. Tu vérifies tes mots en te référant à ton cahier de vocabulaire.
4. Tu n'oublies pas de mettre tes majuscules et tes points.

Des * et des mots

Grille d'auto-correction:

1. As-tu employé des mots pour que ton texte ait du sens?

2. As-tu donné beaucoup de détails et as-tu employé des mots exacts?

3. As-tu fait attention à ne pas oublier de mots dans tes phrases?

4. As-tu bien écrit tous les mots du texte?
   * Inviter les écoliers à se référer aux étiquettes-mots, à la banque de mots, à leur cahier d'orthographe, à leur fichier, etc.

5. As-tu mis tes majuscules et tes points à chacune de tes phrases?

6. As-tu mis des espaces entre tes mots?

Dinomir

Situation favorisant le développement de l'habileté à écrire un texte ludique.

Intention:
Transformer une histoire que les autres élèves liront.

Objectifs:
Modifier les informations pour qu'elles se rattachent au sujet ou à l'intention.
Travailler les référents: il, ils, elle, elles...
Respecter le code écrit.

MacWrite

Objectif:
Insérer, effacer ou remplacer des caractères et des mots dans un texte.

D.Dinomir (88)

Dinomir va à l'école(89)

2e année
Activité en groupe-classe à l'aide de l'acétate électronique suivie d'une activité avec plusieurs ordinateurs.

Amorce:

Les enfants aiment beaucoup qu'on leur raconte des histoires qui stimulent leur imagination. Ils aiment retrouver le même personnage dans d'autres histoires. L'activité a comme point de départ un petit livre de Dinomir.*
En classe, choisir une des deux histoires de Dinomir et la lire aux enfants. Puis, la faire résumer dans leurs propres mots. Demander ensuite s'ils ont le goût de composer une nouvelle histoire en changeant seulement certains mots.

Déroulement:

L'enfant lit à l'écran le texte de Dinomir . Il remplace les mots soulignés et modifie, si nécessaire, le reste du texte pour composer une nouvelle histoire.

Objectivation:

Demander aux enfants s'ils ont réussi à composer une nouvelle histoire. Faire lire leur nouvelle version aux autres élèves et comparer les textes entre eux. Faire ressortir les différences avec l'histoire de Dinomir lue dans le livre.
Bien vérifier si, dans nos changements, on a tenu compte des référents. Expliquer si on a été obligé de faire d'autres modifications dans le reste du texte pour en garder la cohérence.

* Dinomir le géant: série II # 1, Dinomir cherche un ami; série III #3, Dinomir va à l'école.

Dinomir cherche un ami

Dinomir est dans sa maison. Il se demande ce qu'il va faire aujourd'hui. Il aime bien jouer au ballon, mais il n'aime pas jouer longtemps tout seul. Il s'assoit sur son ballon. Il est triste, très triste.

Dinomir se promène dans la ville. Il cherche quelqu'un pour jouer avec lui. Il cherche dans les rues, dans les maisons, dans les jardins, mais il ne trouve personne. Dinomir retourne à la maison; il est triste et pleure beaucoup. Rendu à la maison, il voit un petit garçon perdu. Il le fait entrer et tous les deux deviennent des amis.

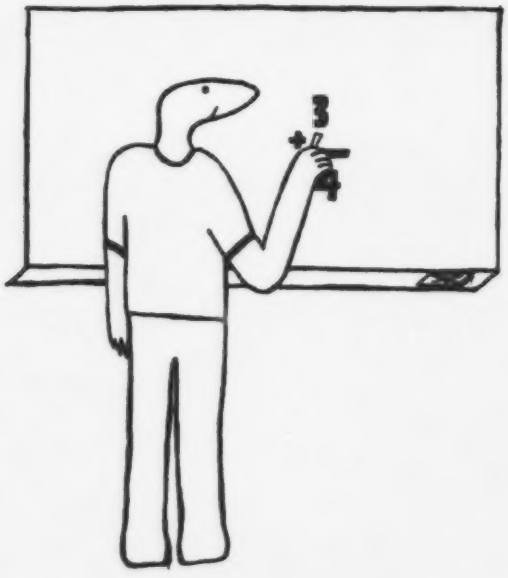
Dinomir va à l'école

Un petit garçon habite dans la maison de Dinomir. Il dit à Dinomir: «Aujourd'hui, je vais à l'école.» Il s'habille. Dinomir est triste.

Dinomir ne veut pas que le petit garçon parte pour l'école. Il est de plus en plus triste. Le petit garçon se lave les dents et s'en va à l'école. Dinomir pleure.

Tout à coup, Dinomir a une bonne idée. Il se dit: «Je vais aller à l'école moi aussi.» Il se lave les dents. Il met son manteau, sa tuque et ses bottes. Il court à l'école parce qu'il ne veut pas arriver en retard.

Il entre dans l'école et il voit le petit garçon. Le petit garçon voit Dinomir et il est très content. Dinomir reste à l'école. Il est très content lui aussi.



L'aventurier

Situation favorisant le développement de l'habileté à écrire un texte ludique.

Intention:
Transformer une histoire qui sera lue par les autres élèves.

Buts de l'exercice:
Choisir les informations en tenant compte des exigences du projet de communication.
Respecter le code écrit.

MacWrite

Objectif:
Utiliser la commande «double-clic» pour sélectionner un mot et le remplacer.

Au restaurant 2e (92) L'aventurier 3e (93)

2e et 3e année
Activité avec plusieurs ordinateurs

Amorce:

Le vocabulaire des enfants peut varier d'un individu à l'autre. Ces différences s'expliquent par les contextes culturels et familiaux variés que l'on retrouve chez les élèves d'une même classe. Afin d'aider les jeunes scripteurs à composer plusieurs histoires, on propose un texte où certains mots soulignés doivent être changés. La tâche de l'élève consiste à modifier ces parties de texte dans le but de créer une variante de la première histoire et, par le fait même, d'obtenir plusieurs versions différentes.

Déroulement:

Au laboratoire, les enfants lisent le texte et remplacent à l'écran les mots soulignés par des mots de leur choix. Ils doivent tenir compte de tous les changements que leur choix impose afin de respecter le sens du texte ainsi que le code écrit. Rappeler aux enfants la technique pour remplacer un mot ou une expression. Pour terminer, les enfants impriment leur texte.

Objectivation:

Ensuite, en classe, on lit les textes et on les compare. On vérifie si les histoires sont différentes, si elles ont toutes un sens. Parler des difficultés rencontrées dans le remplacement des expressions, l'utilisation des mots liens et l'accord des mots correspondants.
Mettre les différentes versions à la disposition des élèves.

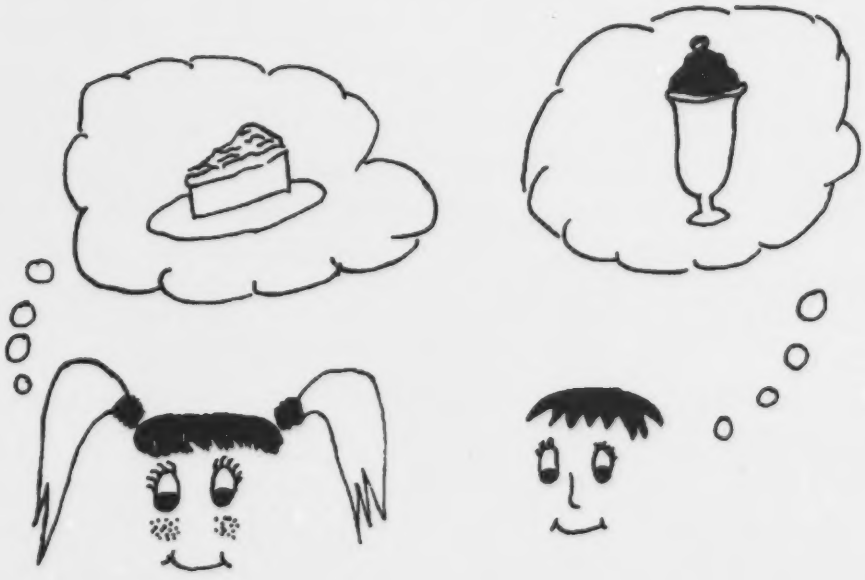
N.B.: Le but premier de cette activité est d'habiliter les élèves à apporter des corrections lorsqu'ils utilisent un traitement de texte.

Au restaurant

Jules va au restaurant avec sa tante Marie et son oncle Luc. C'est la fête de sa cousine Amélie.

Jules a très faim. Il demande à la serveuse une soupe aux nouilles. Puis il commande du boeuf rôti avec des haricots et du riz. Pour dessert, il veut manger une boule de crème glacée au chocolat avec un grand verre de jus.

Amélie veut la même sorte de soupe que Jules, mais elle préfère manger du canard à l'orange avec une pomme de terre au four. Pour terminer son repas, elle choisit un gros morceau de tarte au citron. Elle boit ensuite une limonade.

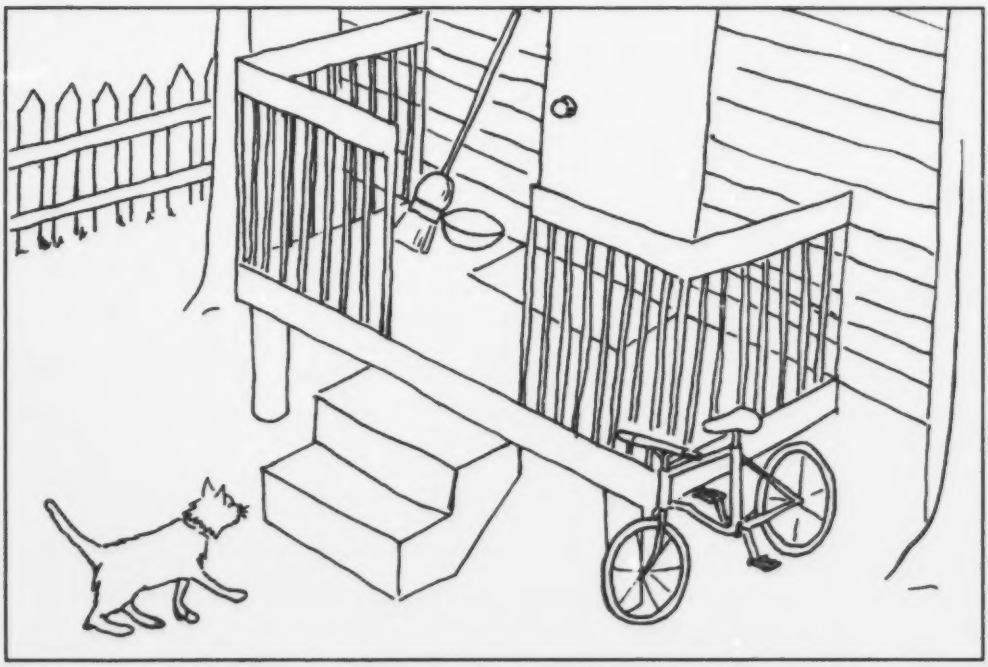


L'aventurier

Un chat saute par-dessus la clôture. Il découvre une petite maison entre deux bouleaux. Des tulipes et des marguerites ornent l'entrée de la petite maison. Une bicyclette est appuyée sur la galerie.

D'un bond, le chat saute sur la galerie. Vite, il boit un bol de lait. Après, il va jouer avec Bozo, le chien du voisin. Ensemble, ils courent dans le jardin. Nos deux aventuriers sont fous de joie. Pendant leur course, une chaise tombe et brise un vase de fleurs.

Tout à coup, Paul, le maître de Bozo, sort de la maison. D'une voix fâchée, il crie: «Bozo, ici...» Alors notre ami le chat, effrayé, s'enfuit par-dessus la clôture.



Au zoo

Situation favorisant le développement de l'habileté à écrire un texte poétique.

Intention:
Transformer une histoire pour amuser les autres élèves.

Objectif:
Choisir les informations en tenant compte des exigences du projet de communication.

MacWrite

Objectifs:
Utiliser la commande «double-clic» pour sélectionner un mot et le remplacer.
Utiliser les commandes «clic» et «Majuscule-clic» pour sélectionner une expression et la remplacer.

D.Jules au zoo (96) Au zoo (97)

2e et 3e année
Activité en groupe-classe avec acétate électronique suivie d'une activité avec plusieurs ordinateurs.

Amorce:

Le fait d'aller au zoo est toujours un plaisir renouvelé. Faire nommer par les élèves les animaux qu'on y voit. On leur propose ensuite de transformer l'histoire en changeant les noms d'animaux dans le texte et en inventant une action plausible que ces animaux peuvent faire.

Déroulement:

Faire une démonstration avec l'acétate électronique afin de faire connaître aux enfants la démarche à suivre en se servant du texte «D.Jules au zoo». Montrer la nouvelle manipulation informatique pour remplacer un mot ou une expression plus rapidement: «double-clic» sur un mot pour le remplacer, et «clic» «Majuscule-clic» pour sélectionner une expression et la remplacer.
Au laboratoire, les enfants utilisent le texte «Au zoo»; ils doivent changer les noms d'animaux et inventer une action que ces animaux peuvent faire.

Objectivation:

De retour en classe, demander aux enfants quels noms d'animaux ils ont changés. Vérifier ensuite si les actions inventées correspondent aux animaux choisis. Échanger les nouvelles histoires, les lire et les comparer avec la sienne.

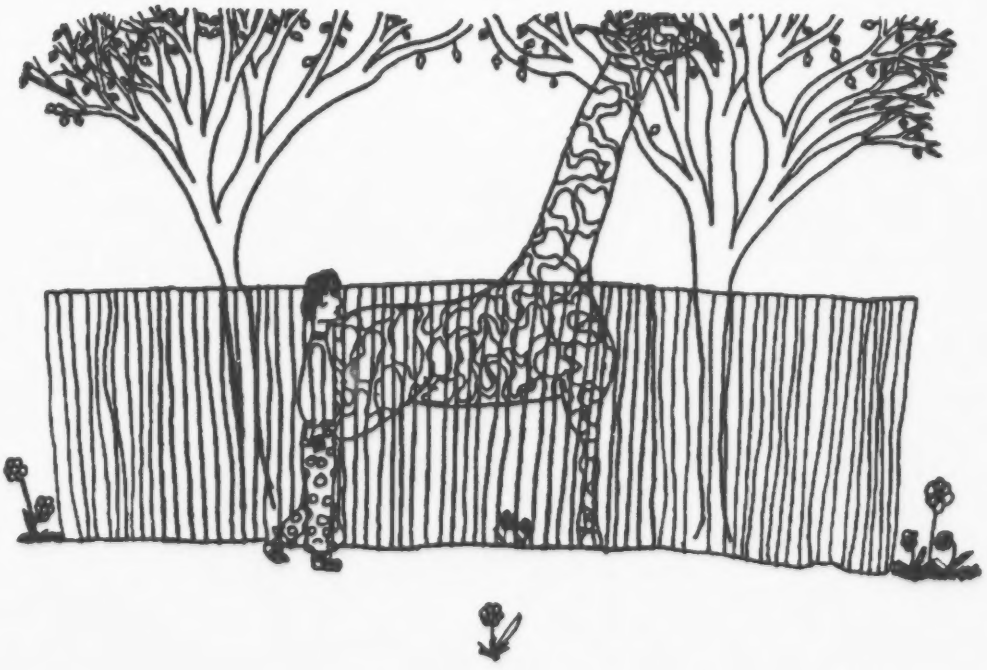
N.B.: Le but premier de cette activité est d'habiliter les élèves à apporter des corrections lorsqu'ils utilisent un traitement de texte.

Jules va au zoo

Jules joue aux cartes avec Mélanie, Sandra et Carlo. Ses amis s'ennuient. Jules leur dit: «Faisons une promenade au zoo».

Dès leur arrivée au zoo, le gardien leur dit: «Allez d'abord regarder le tigre qui se promène en attendant l'heure du repas. Dans la deuxième cage, il y a une maman zèbre qui surveille son nouveau-né. Dans la section des reptiles, il y a un boa qui dort sans arrêt. Un peu plus loin, vous pourrez voir le gorille Jérémie qui se balance».

Jules et ses amis visitent tous les animaux. Ils sont fatigués mais ils sont contents. Quelle belle journée!



Au zoo

Julie va au zoo avec Josée et François. Ils s'y rendent en auto avec leur oncle Laurent.

Ils visitent d'abord la section des grosses bêtes. Ils voient un chameau qui les regarde en faisant de gros yeux. Ils voient aussi un chevreuil qui se cache derrière un arbre.

Puis, ils vont observer les petits animaux. Ils regardent un hamster qui creuse un terrier. Plus loin, ils observent des castors qui construisent un barrage.

Enfin, ils décident de partir. Surprise! Ils rencontrent la cousine de Julie; elle s'appelle Denise. Ils l'invitent à revenir avec eux. Denise raconte qu'elle a vu la chèvre Grisette qui faisait boire son chevreau Grisou.

Tous les enfants ont bien aimé leur journée.

Le chat malade

F

Exercice d'apprentissage favorisant le développement de l'habileté à écrire.

But de l'activité:
Reconstituer un texte en tenant compte de l'ordre chronologique de l'histoire.

MacWrite

Objectif:
Utiliser les commandes «Couper», «Coller» pour placer des phrases en ordre chronologique.

D.Pipo (100)
V.La souris (102)
Le chat (101)
V.Ma journée (103)

2e et 3e année
Activité en groupe-classe à l'aide de l'acétate électronique ou avec plusieurs ordinateurs.

Amorce:

Les enfants adorent les histoires, mais quand il s'agit d'en inventer, ils ont souvent de la difficulté à mettre de l'ordre chronologique dans toutes leurs idées. Cette activité vise donc à les habiliter à réaliser le non-sens obtenu par le déplacement des phrases d'un texte et aussi à en reconstituer le sens. Ayant relevé ce type d'erreur lors d'une activité de communication écrite, l'enseignant fait l'objectivation avec les enfants puis leur propose un des exercices suivants de consolidation.

Déroulement:

En classe, remettre aux enfants le texte de «Pipo». Leur demander de le lire silencieusement et attendre que quelques-uns réalisent que l'histoire est boiteuse. Faire raconter le scénario de l'histoire dans leurs mots dans le but d'identifier ce qui ne va pas.

À l'acétate électronique, les enfants relisent le texte et indiquent oralement l'ordre logique des phrases. L'enseignant déplace les phrases avec les fonctions «Couper» «Coller» en prenant soin d'expliquer les commandes qu'il utilise au fur et à mesure qu'il le fait. Ensuite, les élèves s'habilitent à détecter les erreurs et à exécuter correctement les commandes de déplacement de texte en réalisant, seuls ou en équipes, une activité du même genre. Finalement, on imprime le texte.

Objectivation:

Les élèves lisent le texte pour vérifier si l'histoire boite encore. «Est-ce que tu la trouves plus belle comme ça? Est-ce que tu as aimé ce jeu? L'as-tu trouvé difficile? La prochaine fois que tu m'écriras une histoire et que je te dirai qu'elle a quelque chose qui boite, pourras-tu trouver tout seul ce qui ne va pas?».

N.B.: L'objectif de cette activité sera vraiment atteint quand, dans les activités d'écriture, l'enfant pourra trouver ce qui boite dans son texte et qu'il pourra organiser ses phrases.

Pipo

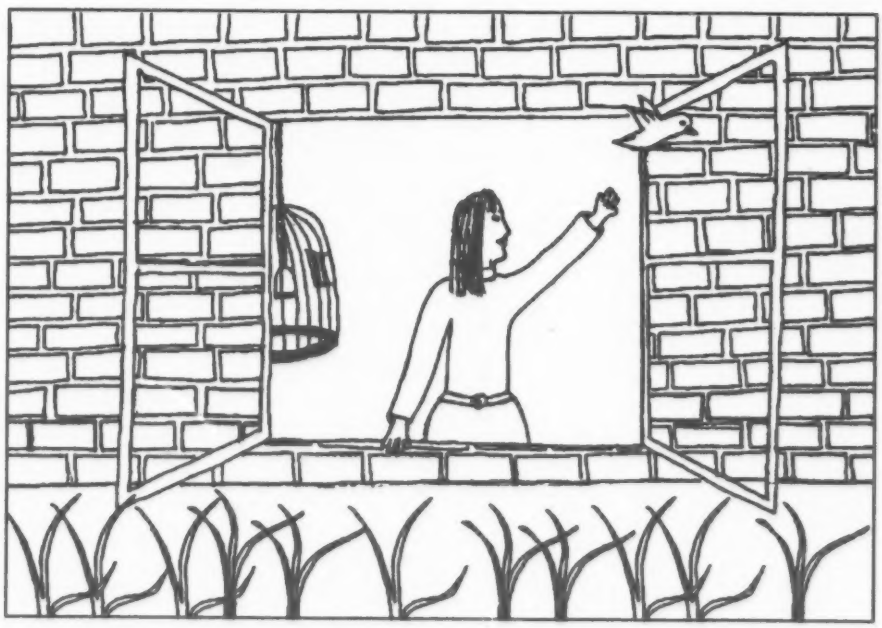
Pipo, le canari, est dans sa cage près de la fenêtre.

Puis, il se pose sur le bord d'une poubelle.

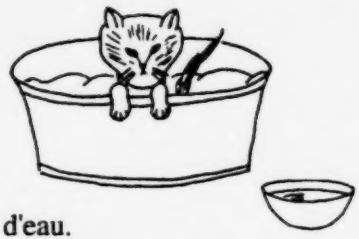
Annie ouvre la porte de la cage pour lui donner à manger.

Un ami trouve Pipo et le ramène à Annie.

Pipo sort et s'envole dans la cour de l'école.



Le chat malade



Le chat de Julie est malade.

Julie verse quelques gouttes de remède dans un bol d'eau.

Maintenant, le chat va bien.

Alors, Julie décide de mettre le remède dans un bol de lait.

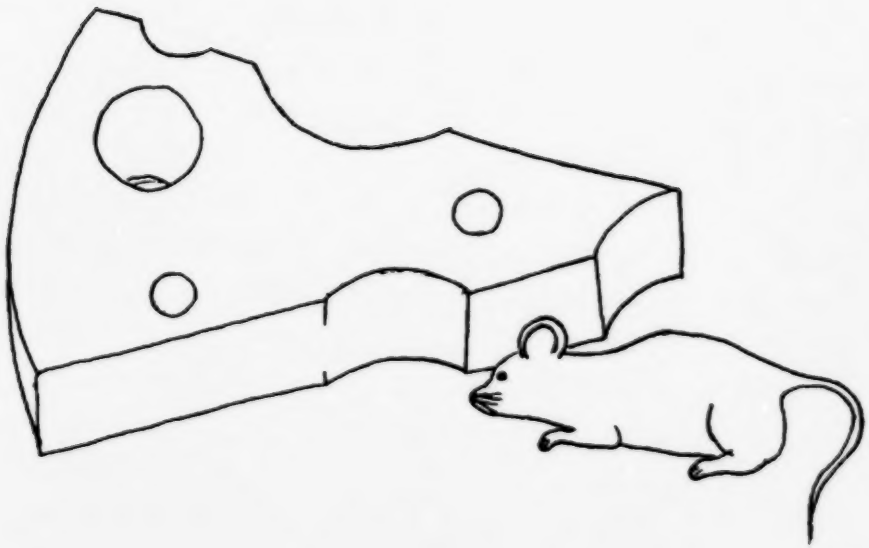
Le chat aime le lait; il le boit.

Le chat refuse de boire l'eau.

La souris voleuse

Elle est toute seule et elle a faim. Grisette est une petite souris grise qui se cache dans un trou au fond de l'armoire. Aujourd'hui, c'est sa fête. Elle rêve de manger un morceau de fromage.

Sans bruit, Grisette sort de son trou et se promène dans la cuisine. Elle coupe la ficelle avec ses petites dents et déchire le papier rouge. Grisette découvre un beau morceau de fromage et le mange. Elle avait volé son cadeau d'anniversaire. Elle voit un petit paquet rouge et le traîne jusque dans sa cachette.

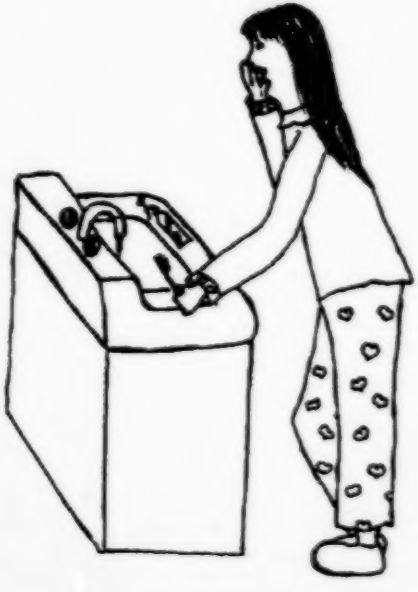


Ma journée

Au réveil, je me lave et je m'habille. Je me rends à l'école pour apprendre à lire et à écrire. Dans la cour de l'école, à la récréation, je joue au ballon avec mes amis.

Le midi, je vais dîner à la garderie de l'école. En revenant de l'école, je fais mes devoirs. L'après-midi, je fais d'autres activités en classe.

À l'heure du souper, je suis fier de retrouver mes parents. Je dis «Bonne nuit» et je me couche tôt pour être en forme le lendemain. Le soir, je regarde mon émission préférée à la télévision. Je prends un bon déjeuner et ensuite je me brosse les dents.



Suites mathématiques

Mathématique: nombres

Objectif terminal:
Reconnaître le nombre comme une des propriétés d'un ensemble d'éléments.

Objectifs:
Trouver des séquences dans une suite.
Compléter une suite.
Construire une suite à partir d'une ou plusieurs propriétés.

MacWrite

Préalables:
Sélectionner des caractères.
* Savoir utiliser les commandes «Copier», «Coller».

Suites (109)
B.Suites (106)
D.Suites (107)
E.Suites (108)

1re et 2e année
Activité en groupe-classe avec acétate électronique suivie d'activités avec plusieurs ordinateurs.

Amorce:

En mathématique, les élèves ont souvent de la difficulté à identifier les propriétés des différents éléments d'un ensemble et à découvrir la ou les règles utilisées pour construire un ensemble. Le traitement de texte, avec l'utilisation que l'on peut faire des caractères «Toyland 1», leur offre un moyen différent d'aborder le sujet.

Déroulement:

En classe, proposer aux élèves de faire quelques jeux de classification selon une règle établie par la classe.

Ex.: Faire une rangée où l'on voit une fille, deux garçons, une fille, deux garçons...

En groupe-classe, proposer d'observer des suites sur une feuille imprimée «D.Suites». Demander alors aux élèves de reproduire ces suites à l'ordinateur et de les continuer.

N.B.: Au préalable, l'enseignant devra s'assurer que les caractères «Toyland 36» sont accessibles. Il devra aussi prendre soin de coller des reproductions de ces caractères sur les touches des claviers. Elles sont disponibles dans le document «B.Suites».

Lors d'une séance ultérieure, on propose une activité semblable que les élèves réalisent individuellement. Pour ce travail, on utilise la feuille «E.Suites» et un écran MacWrite vierge. On peut compléter cette activité en suggérant qu'un élève invente une suite, puis demande à un camarade d'énoncer la règle utilisée et de continuer la suite.

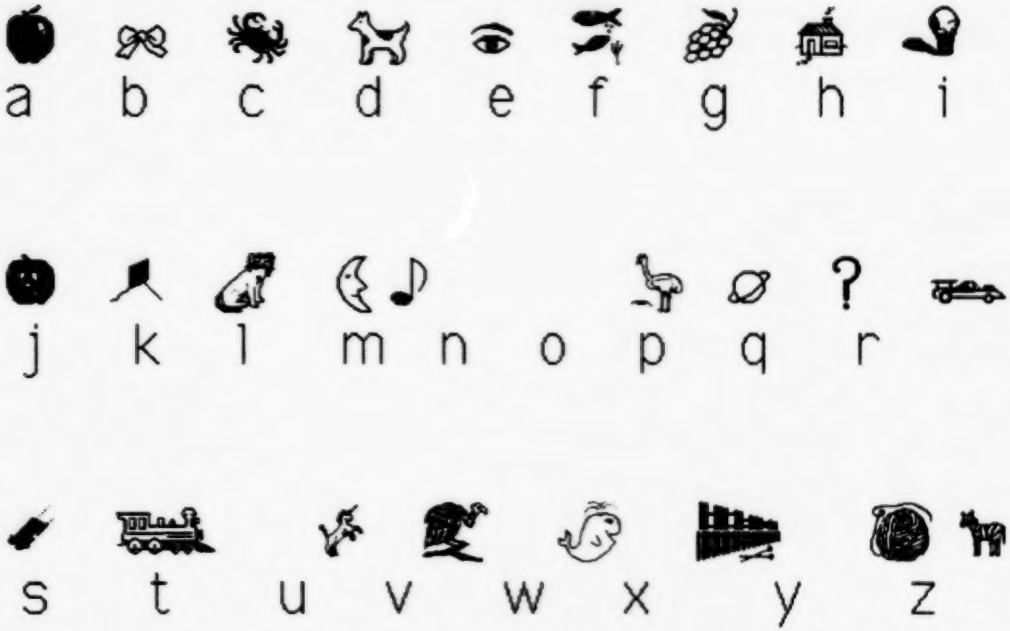
Plus tard, on pourra proposer une troisième activité qui implique que les élèves observent des suites contenant des erreurs et apportent les corrections nécessaires. Pour ce travail, on utilisera le document «Suites», p.109.

Objectivation:

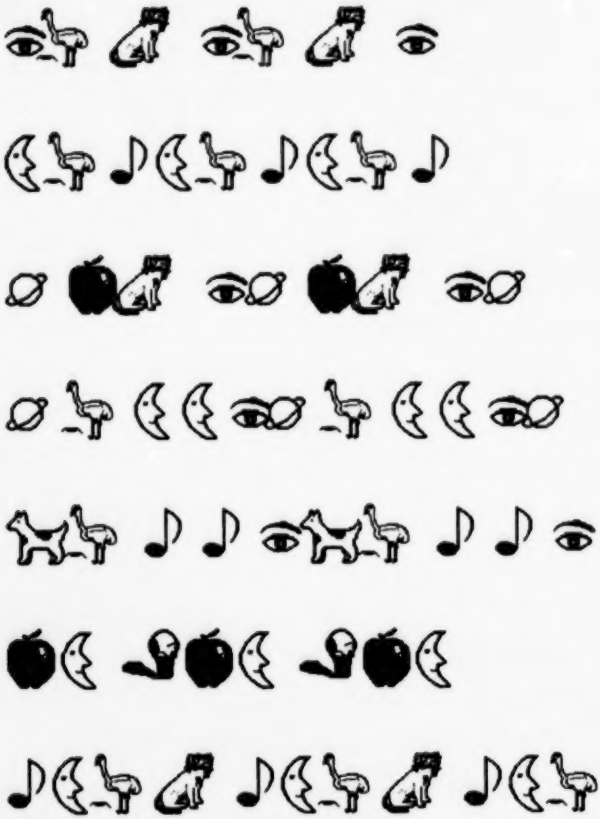
L'objectivation se fait après chaque série d'exercices. Les élèves identifient la première séquence et expliquent comment se réalise l'effet répétitif.

* Activité complémentaire: Un élève invente la première séquence d'une suite, il la copie et la colle à plusieurs reprises en utilisant les commandes du menu «Édition»; les autres élèves essaient ensuite de repérer la séquence répétitive. **(Réservé aux plus habiles)**

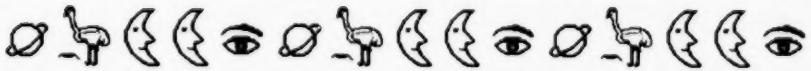
Caractères «Toyland 1»

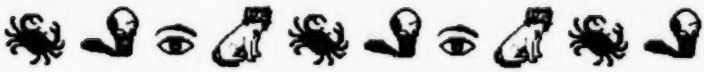


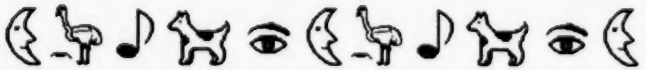
Suites mathématiques



Suites mathématiques







Suites mathématiques